AARGANG 5 NOVEMBER 1997 ƒ 5,95 / BFR 115

POWER UNLIMITED

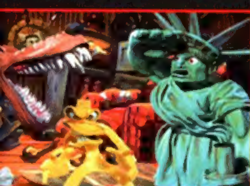
ET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN DE BENELUX

HEXEN II

HET IS WEER OORLOG!
N COMMAND & CONQUER-LAND

★ CONQUEST EARTH ★
★ 7TH LEGION ★
★ TOTAL ANNIHILATION ★




CLAYFIGHTER 63 1/3


BUSHIDO BLADE


DARK FORCES 2

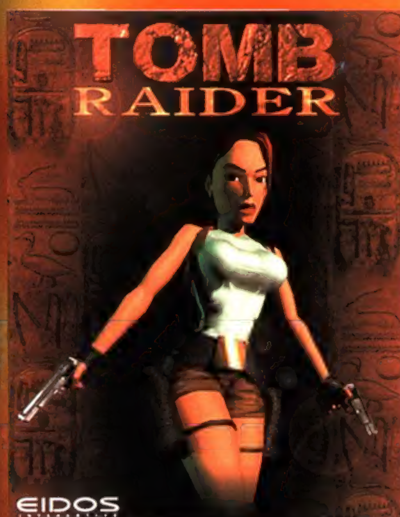

MS FLIGHTSIMULATOR '98


F1 RACING SIMULATION

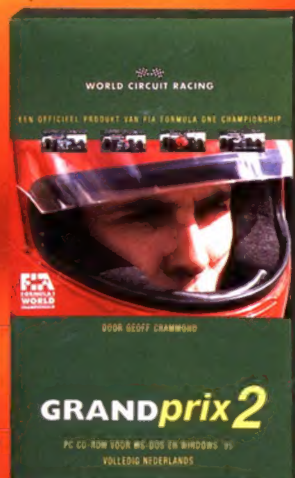
C CD-ROM, PLAYSTATION, NINTENDO 64, SATURN, SUPER NES, GAME BOY

CD-ROM

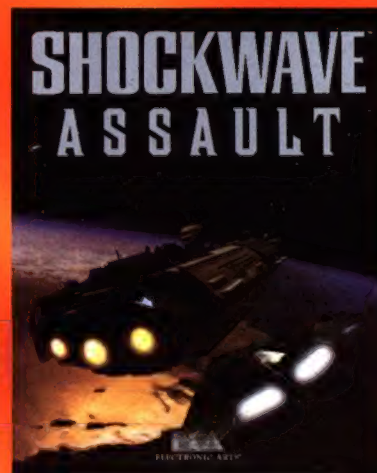
Intertoys verlaagt de prijzen



Tomb Raider 1 ~~89.95~~ 59.95



Formule 1 Grand Prix 2 ~~89.95~~ 59.95



Shockwave Assault ~~98.95~~ 7.99

Fifa Road to the World Cup '98

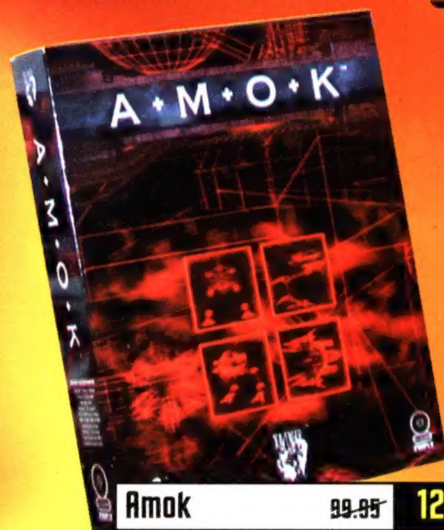
Maak kans op één van de 50 Fifa poloshirts. Haal het deelnameformulier in de winkel.

CD-Rom PC	Fifa '98 voor CD Rom (vanaf 7 november)	99.95
NINTENDO 64	Fifa '98 voor N64 (vanaf december)	199.-
SUPER NINTENDO	Fifa '98 voor SNES (vanaf december)	129.95
PlayStation	Fifa '98 voor Sony Playstation (vanaf 14 november)	129.95
GAME BOY	Fifa '98 voor Gameboy (vanaf 7 november)	79.95



Intertoys

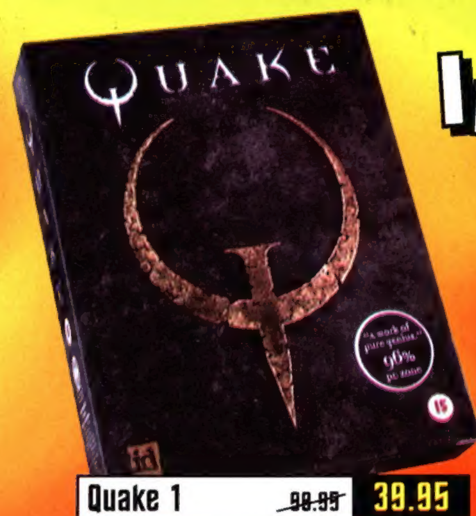
De vetste games, de coolste prijzen



Amok ~~99.95~~ 12.99

Bed Lam ~~99.95~~ 12.99





Quake 1 ~~98.95~~ 39.95



Mortal Kombat 3 ~~79.95~~ 34.95

Hexen 1 ~~98.95~~ 34.95





Need For Speed 1 ~~89.95~~ 29.95

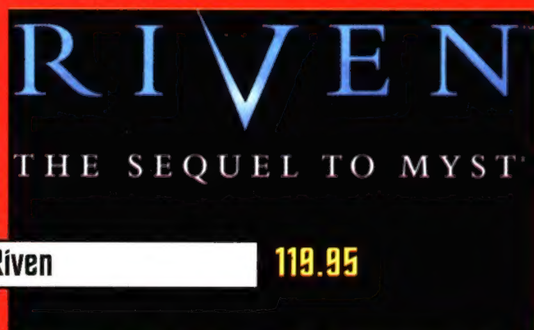
special edition



Croc 99.95

vanaf eind november





Riven 119.95

Sim city 2000 +
Theme parc ~~79.95~~ 49.95

CD-ROM

Intertoys

Intertoys

NINTENDO64



Doom 64 | 2



Golden Eye | 149.-

vanaf begin november



Wayne Gretzky | 21

Top Gear Ralley* | 199.-



NBA Hangtime | 21



Mace* | 219.-



Extreme G
met rumble optie op de Mad Catz | 19

Intertoys

Intertoys

F1 Pole Position. 199.-

Maak kans op een entree kaart voor de Grand prix Monaco







Duke Nukem* 219.-



San Fransisco Rush* met rumble optie op de Mad Catz 219.-



Clay Fighters 199.-

Lamborghini Racing met rumble optie op de Mad Catz 199.-

vanaf eind november



Lylat Wars 169.-

Met rumble pack



Rumble Pack 59.-

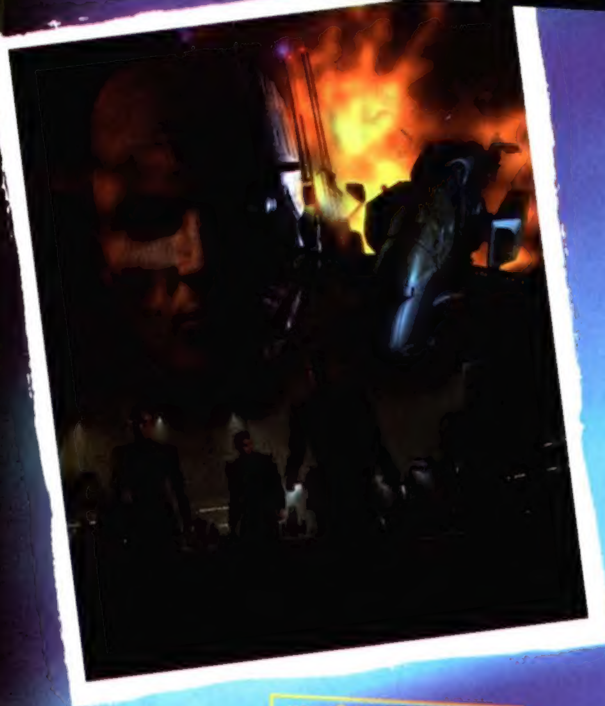


Mad Catz stuurwiel 159.95

Met Rumble optie voor San Fransisco Rush, Lamborghini Racing, Multiracer Championship en Extreme G

*Releasedatum nog niet bekend, informeer in de winkel

G Police ~~139.-~~ **129.95**







Playstation met twee controllers en memorycard **399.-**

vanaf half november

Colony Wars ~~139.-~~ **129.95**



vanaf eind november

Time Crisis ~~199.-~~ **189.95**



vanaf half november

Final Fantasy **129.95**



Niet afgebeeld

Jurassic Parc The Lost World	119.95
F1 '97	129.95
Rapid Racer	109.95
Ralley Cross	99.95
Rage Racer	129.95
Overboard	109.95
Nightmare creatures	109.95
Toshinden 3	109.95
Hercules	109.95
Roscoe	109.95



Intertoys

Croc 129.95





Nascar Racing 129.95

Moto Racer 129.95





Fighting Force 129.95

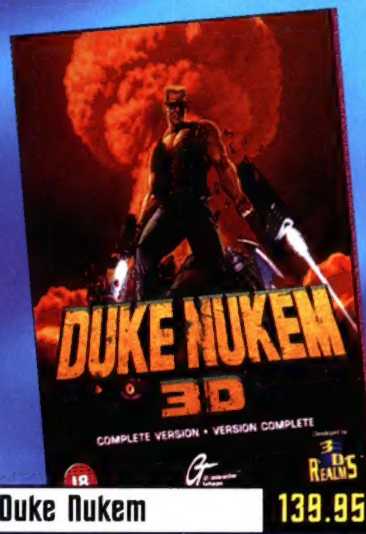
vanaf 21 november

Tomb Raider 2 129.95



Abe's Oddysee 139.95





Duke Nukem 139.95

vanaf eind november

Super Street Fighter E.X. 139.95



V-Ralley ~~139.-~~ 129.95



V-Ralley wedstrijd

Doe mee aan de V-Ralley wedstrijd en maak kans op één van de drie Mad Catz stuurwielen of één van de drie V-Ralley Jacks.

Mad Catz Stuurwiel ~~189.95~~ 159.95

(haal het deelnameformulier in de winkel)

Intertoys

Intertoys verlaagt de prijzen



Tomb Raider 1 ~~139.-~~ 79.95



Micro Machines V3 ~~129.95~~ 79.95



Andretti Racing ~~129.95~~ 39.95



Final Doom ~~129.95~~ 79.95



Mech Warrior 2 ~~129.95~~ 79.95



Mortal Kombat Trilogie ~~129.95~~ 79.95



Fifa '97 ~~129.95~~ 59.95

Prijzen zijn geldig t/m 31 december 1997. Bel voor de dichtstbijzijnde Intertoys vestiging 0182-564500. Prijswijzigingen voorbehouden.

Intertoys



MAIN-FRAME™
OFFENSE
DEFENSE
9
BUSHIDO BLADE
VIDEO-GAME

Dit nummer

HEXEN 2 28
Om optimaal van Hexen 2 te kunnen genieten, is een 3Dfx kaart een must. Maar dan heb je ook een spel om een puntje aan te zuigen.

CONQUEST EARTH 30
We hebben er lang op moeten wachten maar het is 't waard geweest. Conquest Earth is, buiten de sfeervolle missies, schitterende graphics en het perfecte geluid, eindelijk een spel dat weer wat toevoegt aan het real time strategy genre.

TOTAL ANNIHILATION 32
Total Annihilation is weer typisch zo'n C&C kloon. Maar dit spel biedt zoveel lekkers dat we 'm bijschrijven in het rijtje 'beter goed gejat dan slecht bedacht'.

CLAYFIGHTER 63 1/3 34
Karate-outfit uit en de lolbroek aan. Zet je maar schrap voor lauwigheid van de bovenste plank want deel 63 1/3 is kleihard de beste Clayfighter tot nu toe.

G-POLICE 37 37
Het komt wel vaker voor dat fabrikanten zeggen dat dit spel het beste is dat er te koop is in z'n genre. Een enkele keer klopt dat maar meestal niet...

NIGHTMARE CREATURES 40
Gordijnen dicht, verlichting uit en geluid maximaal want Nightmare Creatures is horror in z'n puurste vorm.

OVERBOARD 43
Hijs de zeilen en trossen los! Raadsels, puzzels, shoot'em up actie en vooral het originele concept maken van Overboard een hele dope game.

CONSTRUCTOR 45
Normaal zijn sims volgens Bas zo droog als een Martini in de Sahara (shaken not stirred). Maar Constructor is net even anders...

HERCULES 48
Ga lekker zitten en laat je meevoeren naar het oude Griekenland. Hercules is weer zo'n echte Disney topper.

BUSHIDO BLADE 60
Zes characters, acht wapens en een handvol Oosterse wijsheden zijn de enige ingrediënten van Bushido Blade; een spel waar de spanning vanaf druipt.

BROKEN SWORD 2 66
Diegenen die Broken Sword 1 een mooi spel vonden, zullen genieten van dit tweede deel dat met z'n komische dialogen en originele verhaal een waardige opvolger is geworden.

PERFECT ASSASSIN 68
Geen enkel spel is perfect maar Perfect Assassin komt aardig in de buurt. Keiharde actie ingebed in een intelligent adventure.

MYTH 72
Het eerste combat strategy spel waarbij het alleen om het vechten draait. Zo hard en bloederig zijn de middeleeuwen nog nooit in kaart gebracht!

KURUSHI 76
IQ combineert reactievermogen, overzicht en strategie op zeer geraffineerde wijze. Zwaar verslavend.

JOINT STRIKE FIGHTER 79
Mooie, snelle, realistische, uitgebreide en vooral vette aircombat.

MS FLIGHT SIMULATOR 98 80
Voor gamers die puur voor het vliegen gaan en alles wat daar bij komt kijken, is dit spel het neusje van de zalm.

POWERPLAY 84
De PowerPlay rubriek wordt met ingang van dit nummer nieuw leven ingeblazen. Vanaf nu word je ieder maand op de hoogte gehouden van de allerlaatste ontwikkelingen op hardware gebied.

Inhoud

SNES

PC CD-ROM

PLAYSTATION

SATURN

NINTENDO 64

VASTE RUBRIEKEN

Yo! post



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

**POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam**

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

DRACULA POSTER

Ik las laatst de review van Dracula X en ik was gelijk van de wereld: Castlevania, Richter Belmont, horror en schitterende muziek.
Omdat ik een echte Castlevania-fan ben, wil ik jullie vragen of jullie in de volgende Power Unlimited een poster van Dracula X willen zetten?



Wanneer komt het spel eigenlijk uit? Jullie zeggen: 'Engelstalige versie eind 1997', dus hij komt in november/december uit, hè?
Als jullie antwoord kunnen geven op deze vragen, schrijf dan een zinnige brief terug en niet een met 'we hebben niet genoeg tijd om iedereen persoonlijk antwoord te geven.'
Wat maakt één persoon nou uit?
François Quik, Bergen op Zoom

François, volgens ons geef je zelf al het antwoord op je vraag over de releasedatum van Dracula X. Inderdaad: Engelstalige versie eind '97. En die Dracula-poster doen we in ieder geval niet, want volgens ons wil je die op de kamer van je kleine zusje hangen.

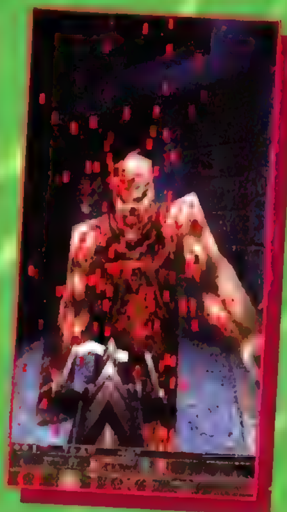
LUXE PROBLEEM

Bedankt dat jullie vorig jaar mijn brief hebben geplaatst (augustus 1996). Ik zit opnieuw met een probleem. Onlangs heb ik een deel van mijn bedrijf (in de vorm van aandelen) verkocht en weet ik niet wat ik met het overbodige geld moet doen. Mijn financiële adviseurs weten er helaas ook geen raad mee. Hebben jullie enige suggesties? Ik dank jullie ten zeerste voor de medewerking.
Een rijkaard, die niet Frank heet.

Je weet je geen raad met je overtollige geld? Doneer het aan Power Unlimited, wij weten er wel raad mee: ieder nummer tien posters en honderd pagina's extra, altijd een CD-ROM op de cover, verlaging van de coverprijs naar 1 gulden, een Ferrari voor Ed.

EENTONIG AFKNALLEN

Ik ben sinds kort de trotse bezitter van een Pentium 133 en ik kan uit ervaring vertellen dat deze machine heel dichtbij, en misschien wel *over*, de gameplay gaat van een spelcomputer.
Ik lees regelmatig in Power Unlimited over mensen die totaal verslaafd zijn aan Quake. Ook ik heb heel uitgebreid kennis mogen nemen van dit spel. Ik moet eerlijk zeggen dat het me nogal tegenvalt. De game ziet er bijzonder mooi uit en de sounds mogen er ook zijn, maar de lol gaat er na een tijdje behoorlijk af omdat het allemaal eentonig afknallen is. Begrijp me niet verkeerd, ik ben ontzettend gek op shoot'em ups, maar de eentonigheid degradeert Quake tot een spel waaraan je na een uurtje of drie geen lol



meer beleeft.
Nee, geef mij dan maar die heftige Duke Nukem, waarmee je nog eens lekker kunt lachen. Of Exhumed. Deze games spelen lekker en gaan niet vervelen. Serieuze gameplay mag maar dan wel in hele kleine hoeveelheden, het liefst zo klein dat het niet meer opvalt. Long live the king, zoals Duke Nukem het zou zeggen.
Free Bird, Oldenzaal

Oei, oei, oei, dit gaat ons weer een hoop extra brieven opleveren. Long live the postman, zoals we hier bij Power Unlimited zeggen.

ONZIN

'Kijk dat is nou informatie waar we wat aan hebben,' antwoordt de fantastische redactie op de leugens van G. Elderhorst uit Middelburg. Nou laten we dat eens aan de tand voelen:

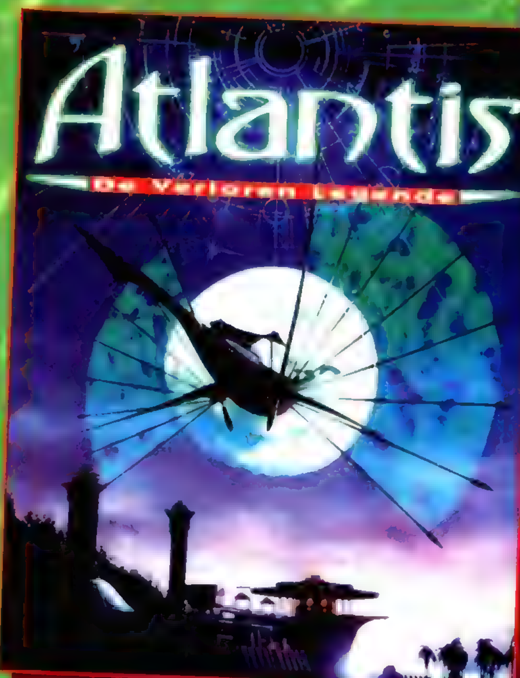
1. 'Incompatibiliteit van de Pentium II en MMX': die MMX is al ingebouwd bij de Pentium II!
2. 'De Pentium II gaat op 266 Mhz draaien': de Pentium II bestaat uit drie verschillende: - Pentium II 300 Mhz à ƒ2250,-. - Pentium II 266 Mhz à ƒ1770,-. - Pentium II 233 Mhz à ƒ1400,-.
3. 'De softwarefabrikanten vertrouwen de toekomst van de PC niet': hou toch eens op met die onzin, ze hebben alleen maar *meer* vertrouwen in de PC gekregen door die Pentium II.

Dus fok die leugens en plaats deze brief.
Paul Pols, Dinther

Kijk dat is nou informatie waar we wat aan hebben.

HOOFDSTUKBREKERS

Ik wil even reageren op de brief over de Atlantis-advertentie van Juns uit Hazerswoude (Power Unlimited van september). De prijs in de advertentie klopt *wel*, maar de advertentie klopt *niet*. En wel hierom: er staat 'Magisch en intrigerend verhaal bestaand uit *100* hoofdstukken.' Afgaande op dit en de rest van de advertentie, leek het spel te gek en heb ik het gekocht. Op de doos staat echter: 'Een meeslepend en boeiend



verhaal bestaande uit *87* hoofdstukken'. Het spel heb ik uitgespeeld in vrij korte tijd en wat blijkt? Ik heb maar *74* hoofdstukken. Ik heb al gebeld naar R&P, omdat ik dacht het spel niet helemaal uitgespeeld te hebben, wat niet het geval was.
Ze zeggen dat er wel degelijk *87* hoofdstukken zijn maar dat ze van de korte stukjes één hoofdstuk hebben gemaakt. Dat interesseert mij als consument toch niet? Als je een spel koopt, ga je toch af op de gegevens die je krijgt via reclame en advertenties? Die vind ik in het geval van Atlantis erg misleidend.
B. Hesen, Horst

Je hebt gelijk, 87 of 74 hoofdstukken; het zijn er in ieder geval geen 100. De vraag is: vind je het desondanks nog een mooi spel?

INTERESSANT DOEN

Kunnen jullie dan ook nix goed doen? Ik heb het over die nieuwe TechTalk-rubriek. Daarin deden jullie ontzettend interessant over Windows 98. Termen als Memphis, FAT32 (ook al beschikbaar in Windows 95

B release) en geïntegreerde internet-shell vlogen je om de oren en er waren zelfs plaatjes.Je zou dus denken dat die plaatjes dan wel van Win 98 zouden zijn, niet dus. Die plaatjes zijn van Internet Explorer 4, de nieuwste versie van Microsoft's browser (met Active Desktop, wat ook op de plaatjes was te zien).
Als je trouwens geïnteresseerd bent in IE 4 kan je beter nog even wachten tot oktober, want dan komt de Nederlandse versie uit. Je kunt nu ook al de US versie downloaden maar als je de Nederlandse versie van Windows gebruikt kan dit problemen geven.
Bas Terhorst, Amsterdam

Ho, ho, ho! De plaatjes waren weldegelijk van Windows 98, al was het maar omdat we ze zelf van Microsoft hebben gehad. Wat je voor het gemak even 'vergeet', is dat IE 4 een vast onderdeel van die nieuwe Windows zal uitmaken. Vandaar.

BEROEPSKEUZE

Ik ben Martin Gijzemijter, ik ben 18 jaar en zit op het moment in het examenjaar van het Atheneum, nadat ik de Havo succesvol heb afgesloten. Mijn interesses gaan uit naar het bedenken van computerspelletjes en eventueel het programmeren van games. Ik heb totaal geen aanleg voor wiskunde en dit is volgens mij een grote belemmering voor de richting die ik op wil gaan.
Ik schrijf u omdat ik niet weet of er opleidingen of cursussen zijn voor wat betreft het maken van spellen. Ik hoop dat u mij kunt helpen aan adressen van bovengenoemde opleidingen, of dat u mij kunt adviseren welke vervolgopleiding(en) ik het beste zou kunnen volgen om in aanmerking te komen voor het beroep van mijn keuze.
Martin Gijzemijter, Lelystad

Helaas bestaan er geen opleidingen tot spellenmaker, maar met ingang van het volgende nummer nemen we je iedere maand mee naar een bekend Nederlands spellenhuis. Van hen zul je horen hoe eenvoudig of moeilijk het is om in Nederland games te maken. Wellicht dat je eens stage kunt lopen?

15 PIEK ARMER

Op een regenachtige dag in september liep ik vast in het spel Legacy of Kain, wat trouwens wel vaker gebeurde maar dan loste ik het zelf wel op met mijn mega-brein. Deze keer liep ik echter zo vast dat ik maar besloot om de Sony PlayStation Line te bellen. Wat zich vervolgens afspeelde gaat alle fantasie te boven.
Na een intro van ongeveer drie minuten kreeg ik een soort menu met diverse opties waarin men allerlei informatie kon opvragen over de PlayStation. Men kan echter niet praten met een charmante dame of heer over eventuele problemen met een spel. Na lang zoeken begreep ik dat je via een voice-box een vraag kon inspreken en dat je na 48 uur moest terugbellen. Dan had je, als het goed is, antwoord op jouw probleem dat dan op een bandje voor jou was ingesproken.
Maar zover kwam ik niet eens, want je moet je telefoonnummer intoetsen, waarna een of andere bink op een bandje dat nummer herhaalt en bevestigt. Helaas bleef het bandje steeds hangen en ik kon dus niet verder. Na enkele stevige verwensingen naar deze ongetwijfeld aardige meneer en zijn info-lijn, smeet ik de telefoon op de haak wetende dat ik 15 piek armer was en nog geen hulp omtrent mijn probleem had.
Daarom besloot ik een brief aan jullie te richten. Om even mijn hart te luchten over deze vorm van geldklopperij. Verder een compliment voor jullie blad. Ik hoop ooit nog wat meer over Legacy of Kain te lezen want het is een mooi maar pittig spel.
Mark Hendrikx, Oosterbierum

Hart gelucht? Kijk dan snel in Eeuwig Leven van Power Unlimited juli/augustus voor een paar handige cheats voor Legacy Of Kain!







Melvin Groenedijk, Barendrecht

ROODBORSTJE?

Bericht voor Mortal Marcel: Fuck off met je shit-commentaar! Het Street Fighter 2-tijdperk is allang voorbij. Voorbeelden: SF Alpha, SF Alpha 2, SF Zero, SF Zero 2! Sonic heeft 100.000.000.000 keer meer aanzien dan jij. Oh, ja, jij bent zeker dat wietrokende roodborstje die gekke bekken en geweldige meurkracht heeft.
Lars Coevers, Kerkrade.

Roodborstje met een geweldige meurkracht? Is het erg als wij hier helemaal niets van begrijpen?

DERDE POWER CD-ROM IS UIT!

Het begint al een aardige traditie te worden: Begin november verschijnt de derde Power Unlimited Power CD-ROM.

Dit jaar staat de CD in het teken van Internet. We vertellen je niet alleen hoe je op Internet komt maar ook welke software je daarbij nodig hebt. Verder krijg je de beste tips over surfen op het net, over IRC, FTP en andere typische Internet-termen. Uiteraard krijg je op de CD-ROM ook alle software om direct on-line te gaan, waaronder de allerlaatste versies van Netscape Communicator en Internet Explorer. Maar er is ook een demo-versie van het PowerWeb.
Een Power Unlimited CD-ROM zou niet compleet zijn zonder een fikse lading speelbare demo's van de allerlaatste games.
De Internet-programma's en gamedemo's zijn in totaal goed voor ruim 500 Mb aan software!



BESTEL 'M NU!
Interesse in de Power CD-ROM 3? Bestel 'm dan nu! De CD-ROM kost ƒ 17,95 voor abonnees en ƒ 19,95 voor niet abonnees (inclusief verzendkosten). Maak het juiste bedrag over op:
Gironummer 9229 of Bankrekeningnummer 56.15.22.782
Ten name van: Medianet, Haarlem
Onder vermelding van: CD-ROM 3 POW artikelnummer 46835.
Na ontvangst van de betaling wordt de CD-ROM zo spoedig mogelijk bij je thuisbezorgd.

INHOUD POWER CD-ROM 3

Internet
- ✔ Informatie over alle ins en outs van Internet; voor beginners èn gevorderden.
- ✔ De beste Internet-software.
- ✔ De laatste versies van Netscape Communicator en Internet Explorer 4.0.
- ✔ Demo van het PowerWeb.
- ✔ Een maand gratis on-line bij Euronet.

Power Unlimited
- ✔ De laatste informatie over je favoriete gamesblad.
- ✔ Digitale powershop.

Speelbare gamedemo's
- ✔ G-Police
- ✔ Dark Colony
- ✔ Worms 2
- ✔ Shadow Warrior
- ✔ World Football '98
- ✔ Carmageddon Splat Pack
- ✔ Rayman Designer
- ✔ Hexen 2
- ✔ Moto Racer
- ✔ Monkey Island 3















LARA IN S



Nog geen verlanglijstje voor Sinterklaas of Kerstmis? Geen paniek, want rond de feestdagen zullen de eerste consumenten PC's met een Pentium II processor rte koop zijn.



PENTIUM II VOOR KERSTMIS

Intel's Pentium II zorgt voor de allersnelste personal computers ter wereld. Ze zijn er in drie uitvoeringen: 233, 266 en 300 MHz. Het zal je niet verbazen dat met een Pentium II (inclusief MMX) aan boord (die er met z'n catridge uiterlijk heel anders uitziet dan alle voorgaande processoren en dus niet compatibel is) je optimale prestaties mag verwachten voor video, internet, dvd (digital versatile disc), muziek, desktop-applicaties en – natuurlijk – 3D games. Niet alleen de snelheid van de gameplay zal er in die games op een Pentium II sterk op vooruitgaan, ook worden de graphics mooier en realistischer, videotoepassingen en on-line gaming nog aantrekkelijker. De eerste consumenten PC's in deze nieuwe serie zullen nog relatief aan de dure kant zijn maar in de maanden daarna snel in prijs dalen. Over niet al te lange tijd kun je in de Power Play-rubriek een test verwachten van enkele Pentium II multimedia PC's.

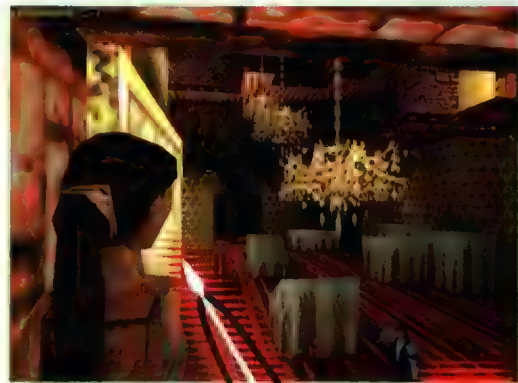
STARTBLOKKEN

Als alles goed gaat (je weet het nooit met die spellenmakers) presenteren wij jullie volgende maand Lara Croft in volle glorie met een uitgebreide (p)review van Tomb Raider 2.

Bij wijze van voorproefje, volgt hier al vast een ultra kort verslag van een zeer exclusieve bèta-versie waar de redactie van Power Unlimited kort geleden de hand op wist te leggen.

GROTERE LEVELS

Al na tien minuten spelen waren wij overtuigd: Tomb Raider 2 gaat, net als deel 1, een zeer grote hit worden. Verwacht geen spectaculaire vernieuwingen met betrekking tot de graphics of gameplay. Wel is duidelijk dat de levels in deel twee aanzienlijk uitgebreider zijn dan die van z'n voorganger.
Ze bevatten bijvoorbeeld veel meer variatie (binnen, buiten, onderwater, kleurrijker) en hebben namen als The Great Wall, Venice, Opera House, Under Water, Keel, Living Quarters, Catacombs en Ice Cave.
Natuurlijk zijn er meer en andere tegenstanders en wapens (M16, Pistols, Automatic Pistols, Harpoons, Flares, Uzi's, Shotguns en Grenade Launchers) beschikbaar.
Grappig is ook dat Lara zich per level of situatie in steeds een andere outfit toont. Nee, heren, er is nog geen nude-patch beschikbaar. Lara fan? Reserveer nu vast de volgende Power Unlimited van december.





TECH TALK




Er sijpelen steeds meer geruchten door tot de PU-redactie over een nieuwe grafische technologie die schokgolven door de videogames industrie zal veroorzaken.

VM Labs is een Amerikaans bedrijf dat werkt aan geavanceerde games-gerelateerde Silicon-technologie waarvan wordt gezegd dat ze zich aan het uiterste randje van realtime visualisatie bevinden. Hoewel hier nog geen hard bewijs voor is gevonden, vermoeden wij op de redactie dat ze met een project bezig zijn waar twee van de meest getalenteerde en ervaren chipontwerpers aan werken, namelijk hardware-goeroe Richard Miller en techno-hippie Jeff Minter.
Miller ontwierp al de technologie voor de baanbrekende chip voor de ZX Spectrum van Sinclair in de vroege tachtiger jaren en werd later hoofd Research & Development voor Atari. Minter is bekend van vele games. Het project heeft de mysterieuze naam **Project X** en het druipt van de geheimzinnigheid. Onderschepte e-mailtjes van Minter suggereren een technologische doorbraak: "Ik ben begonnen met het onderzoeken van duizelingwekkende nieuwe technologieën en de mogelijkheden blijven me verbazen. Het potentieel voor algoritmische graphics op dit ding is niet te beschrijven. Ik wist ongeveer wat ik kon verwachten maar dit gaat er ver, ver voorbij. X is prachtig, niets minder dan dat".
Minter is dan een zweverige hippie maar als je kijkt wat die twee jongens in het verleden al hebben gepresteerd dan moeten we dit bericht serieus nemen. Als er meer bekend wordt over project X dan is dit de plek waar je het als eerste zal kunnen lezen. Stay tuned!



De oorlog tussen de videokaart-fabrikanten is nog niet afgelopen. Nieuwe chipsets worden bijna wekelijks aangekondigd en de prijzen blijven dalen. De grootste twee partijen lijken het wel rechtstreeks op elkaar gemunt te hebben.



Videologic, de producent van de PCX1 en PCX2 boards biedt eigenaars van 3Dfx chipsets, de Orchid Righteous 3D en de Diamond Monster 3D de mogelijkheid om te 'upgraden' naar de concurrent voor lage prijzen. Daardoor komt er ook steeds meer aandacht voor goede benchmarks tests voor de chipsets.

De huidige benchmark, genaamd WinBench 3D, geeft geen realistische weergave van de snelheid die je in de games terug ziet, vooral niet als de nieuwe **super-wide-bandwidth AGP** technologie van Intel massaal geïmplementeerd gaat worden.
Met deze technologie is het mogelijk de interne systeem-RAM van een computer te gebruiken voor texture-memory, wat de 3D snelheid weer zal opvoeren. Met een PC die 32 megabyte intern heeft, kan door gebruik van de super-wide-bandwith AGP technologie extreme hi-res texturing worden toegepast met nog sterkere polygon-pushing. Volgens Intel kunnen 1 miljoen textured polygons per seconde worden gehaald (25 pixel triangles). De manier waarop de kaarten gebruik maken van deze technologie resulteert in variabele snelheden, waardoor de chipsets moeilijk onafhankelijk te testen zijn.

Op de Siggraph beurs in Amerika was veel aandacht voor **Full Motion Video** (FMV). Daar werd duidelijk dat de adventure-games die daarvan gebruik gaan maken, aan het begin staan van een revolutie, zelfs als de games rechtstreeks via Internet worden gespeeld. Techwatchers daar verwachten dat binnen afzienbare tijd de PC's de kracht zullen hebben van een Silicon Graphics (SGI) Onyx met ongeveer 200 Gigabyte aan harddisk ruimte. Op het gebied van video kun je dan video afspelen met de kwaliteit van DVCPRO, zeg maar een compressie van 4:1:1 of 4:2:2 MPEG. Daardoor kun je, zelfs als je een ISDN kwaliteit Internetverbinding hebt, live FMV video vanaf Internet spelen.



F1 Racing Simulation

Vorige maand was Bjorn bij UBI-Soft in Parijs om te kijken naar hun nieuwste PC-game, F1 Racing Simulation.

Het bezoek aan UBI-Soft begon met een rondleiding door de gigantische produktie headquarters van UBI. Ze zijn daar bijvoorbeeld bezig aan nieuwe tracks voor Pod, die er zeker indrukwekkend uitzien. Groter en meer details.
Andere programmeurs en ontwerpers waren in de weer met nieuwigheidjes rond hun mascotte Rayman (zie de review van Rayman Designer in deze PU) en anderen legden de laatste hand aan World Football '98, dat volgende maand op PC moet komen.

RENAULT

Oké, ik was onder de indruk, maar ik wilde natuurlijk F1 zien! Dat mocht, maar eerst moesten we naar de Champs d'Elyssee want daar zit het hoofdkantoor van Renault, waar UBI-Soft voor dit spel mee heeft samengewerkt. Renault is namelijk een van de grote spelers in het F1 circuit met zo ongeveer de beste motoren die er gemaakt worden.



Mensen van Renault, inclusief echte Formule 1 testdrivers, hebben het spel tot in de puntjes getest en diegene die ik heb gesproken, waaronder de chief mechanic van topcoureur Alesi, waren onder de indruk van het realisme dat F1 R.S. uitstraalde.

SLIPPERTJES

Ik moet ook zeggen dat, met de opstelling die daar stond, het absoluut heel echt aanvoelde. Slippen gaat nooit te vroeg maar komt op het moment waarop je ook een slip verwacht en met een beetje ervaring kan je hem op de juiste manier uit zijn slip halen. Het meest overtuigend vond ik het feit dat een van de testdrivers, die op mijn verzoek voor het eerst achter het stuur van de simulatie F1 geen zitten, mijn tijd met seconden verbeterde. Blijkbaar is ervaring in een echte wagen genoeg.

TITEL:
F1 Racing Simulation
PRODUCENT:
UBI Soft
DISTRIBUTEUR:
Media Connection, telefoon 055-5997802
PLATFORM:
PC CD-ROM
SYSTEEMEISEN:
Minimaal Pentium 120 met 3D-kaart.
PRIJS:
f 129,95
RELEASE:
Oktober 1997.
STERKSTE PUNTEN:
- Graphics van hoge kwaliteit, dankzij ondersteuning 3D-kaarten
- Meer dan dertig verschillende opties voor tuning wagen
- Drie moeilijkheidslevels
- Vier verschillende cameraviews
- Hoge kunstmatige intelligentie

Het jammere is natuurlijk dat je een behoorlijk vette PC moet hebben. Vereisten zijn namelijk minimaal een Pentium 120 MMX met een 3Dfx kaart of Direct 3D maar eigenlijk moet je toch wel een P166 MMX hebben. Om echt een goed beeld te krijgen van het spel, zetten we volgende maand onze eigen Power-testdrivers in de riemen. Jullie zijn gewaarschuwd.

BJØRN





WESTWOUD AAN DE PLAYSTATION

In het Noordhollandse Westwoud zijn ze sinds een maand helemaal verslingerd aan PlayStation-games? Waarom? Niet omdat hun lokale held Gerwin Broers de eerste prijs in de Lara Corft-tekenwedstrijd heeft gewonnen (zie de vorige PU), maar wel omdat zijn jongere broer Jeroen snel de machine heeft ingepikt en vervolgens als zijn vriendjes uit de buurt (en dat zijn er een hoop) heeft uitgenodigd. Als dat maar geen familievetes oplevert!



THE MAX



Jullie kennen 'm vast al wel, die Maxer. Dit handige andwoordapparaatje op zakformaat zorgt ervoor dat je altijd bereikbaar bent in heel Nederland. De Maxer kan namelijk tekstberichten ontvangen en werkt echt heel simpel. Het gaat zo: wie iets aan je wil doorgeven, belt naar het nummer van jouw persoonlijke message-box en spreekt een bericht in, daarna wordt het bericht via de satelliet doorgezonden naar je Maxer. Het bericht verschijnt dan in tekst op de Maxer. De Maxer kost ƒ 199,- inclusief BTW en je betaalt geen aansluitings- of abonnementskosten. Meer info: www.callmax.com of 040-2973873.

VOLGENDE MAAND IN POWER UNLIMITED

In de (zeer) voorlopige planning voor de Power Unlimited van de volgende maand staan onder andere:

- **TOMB RAIDER 2** (PSX/PC),
- **LAMBORGHINI 64** (N64),
- **EXTREME G** (N64),
- **GALAPAGOS** (PC),
- **COOL BOARDERS 2** (PSX),
- **FALL OUT** (PC),
- **TOURING CAR CHAMPIONSHIP** (PSX),
- **UNREAL** (PC),
- **FIFA ROAD TO THE WORLD CUP** (PC),
- **QUEEN THE EYE** (PC),
- **F1 RACING SIMULATION** (PC),
- **MOTO RACER** (PSX),
- **NASCAR 98** (PC),
- **DUKE NUKEM TOTAL MELTDOWN** (PSX),
- **CRITICAL DEPTH** (PSX),
- **MK MYTHOLOGY** (PSX)

en nog veel, veel meer.

DE NIEUWE POWER UNLIMITED LIGT VANAF 17 NOVEMBER IN DE KIOSKEN.

70 MAXERS TE GEEF

Dankzij de makers van de Maxer kan Power Unlimited maar liefst zeventig gratis Maxers verloten. Als jij in aanmerking wilt komen voor een van die zeventig apparaten, moet je het volgende doen:
Stuur voor 20 november een briefkaart aan **Power Unlimited, Maxer Wedstrijd, Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam**. Geef op de briefkaart behalve je naam, adres en telefoonnummer in één zin een grappige Maxer-boodschap voor Power Unlimited. De bedenkers van de leukste en meest origineelste zinnen krijgen een Maxer thuisgestuurd. De uitslag van deze wedstrijd kun je vervolgens lezen in de Power Unlimited van januari (verschijnt eind december).

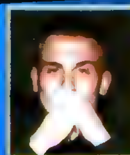
de redactie

Als de redactieleden eens geen zin hebben om te testen, maken ze weleens een wandelingetje over het World Wide Web. De gamessites vermijden ze dan even, maar waar surft de redactie graag heen?



BAS

Star Trek sites natuurlijk! Het leuke van de Trek sites is dat er zo ontzettend veel van zijn. Zelfs als ik elke dag een nieuwe opzoek, ben ik nog een paar jaar bezig voor ik ze allemaal gehad heb. En in de tussentijd worden er steeds nieuwe bijgebouwd!



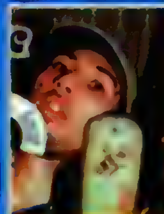
RUBEN

Het Web is natuurlijk één grote muziekbibliotheek. Er zit een hoop bagger tussen hoor. Maar soms kom ik iets tegen waar ik wel wat mee kan. Wat precies wijst zich later wel. Ik ben nu bijvoorbeeld met Bjørn in bespreking over een CD-ROM waar ik de muziek bij lever. Het moest hard en heftig worden. No problems there.



ED

Met Sesamstraat en Pinokkio heb ik het wel zo'n beetje gehad. Ik heb namelijk een kinderbeveiliging in m'n browser laten plaatsen, zodat ik het grootste deel van het Web niet meer op kan. Het is niet te geloven hoe jong de kids van tegenwoordig al met een muis om kunnen gaan. En als vader moet je nu eenmaal grenzen stellen.



SKATE

Mwa, dat Web interesseert me niet zo. Ik zit wel vaak op zondagavond te IRC'en. Lekker op vier kanalen tegelijk de voetbalprestaties van de dag bespreken. Eh, je dat eindigt wel eens in ruzie. Ik open binnenkort dan ook m'n eigen voetbalchatbox. Dan word ik er tenminste niet meer afgeschopt.



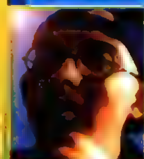
MARK B.

Ik ben nog steeds Nederland aan het ontdekken en ben nu al een tijdje bezig alle digitale steden te bezoeken. Weet je trouwens de URL van de Efteling? Of hebben die nog geen site?



BJØRN

Ach, dat Web... zwaar overschat vind ik het. Stroperig langzaam en constant gebroken connecties. CD-ROM's hebben dat soort problemen niet dus geef mij die schijfjes maar. Wordt het trouwens niet eens tijd voor een nieuwe Power CD-ROM? Ik heb de perfecte achtergrondmuziek ervoor gevonden. Het is zo goed als klaar.



ANDREAS

Japan rules! Ook op het Web. Die Tamagotchi kan ik niet meer zien, maar Godzilla bijvoorbeeld zoek ik regelmatig op. Ik ben nu ook Japans aan het leren zodat ik mee kan babbelen in de Nippon-chatboxen.



THOMAS

Ik heb een site ontdekt waar de beste adresjes voor gamers junk food te vinden zijn. Er is namelijk weinig erger dan midden in een level er achter komen dat er niets meer is om de spanning mee weg te kauwen. Daarom doe ik tegenwoordig als ik niet aan het testen ben, zeg maarre... voorbereidend werk. Volgende maand koop ik een grotere koelkast.



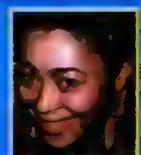
JAN

Euh? Geen zin om te testen? Dan ga ik demo's downloaden om later uit te proberen. Geen zin in testen duurt bij mij nooit zo lang. Een minuut of vijf op z'n hoogst.



KEES

Het Web zit vol met Bruce Lee altaartjes. En er is een Jackie Chan site waarop je precies kunt zien welke botbreuken hij tijdens het opnemen van z'n stunts heeft opgelopen. Daar mag ik graag langs surfen. Heel inspirerend!



NANCY

Ik speur het Web vaak af naar Barbie-pics. Die print ik uit en plak ik op de muur waarna ik er met dartpijltjes naar ga gooien. Een overblijfsel van m'n jeugd dat ik nooit helemaal ben kwijtgeraakt.

power unlimited's games top 10

Iedere maand wordt de Power Top-10 samengesteld aan de hand van de gegevens van de Dutch Interactive Charts (DIC). De DIC is een tweewekelijkse lijst die, behalve in Power Unlimited, ook is terug te vinden op het PowerWeb (www.bpa.nl/powerweb). Omdat de Power Top-10/DIC wordt samengesteld aan de hand van de harde verkoopcijfers zul je ook regelmatig oudere budget-titels tegenkomen. Het cijfer tussen de haakjes is de positie die het spel vorige maand in de Power Top-10 innam.

In samenwerking met: Dutch Interactive Charts

POWER HITS!

Hier volgt een overzicht met de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

NINTENDO 64

GoldenEye 007 (oktober)	9,5
Star Fox 64 (juli/aug)	9,0
Doom 64 (juni)	8,5
War Gods (september)	8,2
Hexen 64 (september)	8,1
Powerfull Pro Baseball (juli/aug)	8,1

SATURN

Fighters Mega Mix (juli/aug)	8,4
Bomberman (juli/aug)	8,9

PLAYSTATION

Oddworld: Abe's Oddysee (oktober)	9,9
Croc (oktober)	9,5
Formula 1 '97 (oktober)	9,3
V-Rally (juli/aug)	9,1
Toshinden 3 (oktober)	9,0
Lost World (oktober)	9,0
Time Crisis (september)	9,0
Motor Mash (oktober)	8,8
Street Fighter Ex Alpha Plus (oktober)	8,7
Dracula X (september)	8,6
Nuclear Strike (oktober)	8,4
Wild Arms (oktober)	8,4
Test Drive 4 (oktober)	8,4
Syndicate Wars (oktober)	8,3
VR Baseball '97 (oktober)	8,3
Auto Destruct (oktober)	8,1
Roscoe McQueen (oktober)	8,1

PC CD-ROM

Star Trek Generations (juli/aug)	9,6
Dark Earth (september)	9,4
Dungeon Keeper (september)	9,4
X-Wing vs Tie Fighter (juli/aug)	9,2
Shadow Warrior (juli/aug)	9,2
Little Big Adventure (oktober)	9,0
Starfleet Academy (oktober)	8,9
Lands Of Lore 2 (oktober)	8,8
Meat Puppet (oktober)	8,8
Dragon Lore 2 (juli/aug)	8,8
Feeble Files (oktober)	8,7
Shivers 2 (september)	8,6
Extreme Assault (september)	8,6
Sand Warriors (oktober)	8,6
The Last Express (september)	8,5
Dark Reign (september)	8,5
X-Com Apocalypse (juli/aug)	8,5
The Crow (juli/aug)	8,4
Outpost 2 (september)	8,3
Commanche 3 (september)	8,3
Rebel Moon Rising (september)	8,2
Amber (oktober)	8,2
ProPinball Timeshock (oktober)	8,1
Rising Lands (oktober)	8,1
World Wide Soccer (oktober)	8,1
Guts 'n Garters (oktober)	8,0
Beast & Bumpkins (oktober)	8,0
Dark Colony (oktober)	8,0
Waterworld (oktober)	8,0
Premier Manager 97 (september)	8,0
Monopoly (september)	8,0
Moto Racer (juli/aug)	8,0

NINTENDO POWER top 10

1. (-) Blast Corps (N64)
2. (1) Super Mario 64 (N64)
3. (6) International Superstar Soccer (N64)
4. (2) Wave Race (N64)
5. (4) Mario Kart 64 (N64)
6. (3) Mario Kart (SNES)
7. (-) Worms (Game Boy)
8. (9) Warioland (Game Boy)
9. (-) Super Soccer (N64)
10. (10) Donkey Kong (Game Boy)

SONY PLAYSTATION POWER top 10



1. (2) V-Rally
2. (-) Tomb Raider
3. (-) Warcraft 2
4. (-) Ridge Racer Platinum
5. (1) Formula 1
6. (3) Tekken 2
7. (-) Destruction Derby Platinum
8. (-) Crash Bandicoot
9. (-) Rally Cross
10. (-) FIFA Soccer '97

PC CD-ROM POWER top 10

1. (1) A2 Racer
2. (2) Atlantis
3. (3) Dungeon Keeper
4. (4) Carmageddon
5. (5) FIFA Soccer Manager
6. (-) X-Wing vs Tie Fighter
7. (-) Little Big Adventure 2
8. (6) F1 Grand Prix 2
9. (9) Red Alert
10. (-) IF22 Raptor

SEGA SATURN POWER top 10



1. (1) Sega Rally
2. (-) Disc World 2
3. (-) Sonic Jam
4. (-) Resident Evil
5. (4) Manx TT
6. (3) Tomb Raider
7. (-) Dark Saviour
8. (-) JR Bowes
9. (2) Shining Holy Arc
10. (5) Fighting Vipers

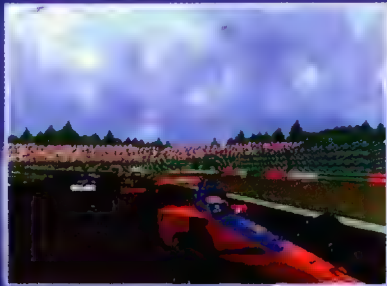
DUTCH INTERACTIVE CHARTS

In Racing there is only one position

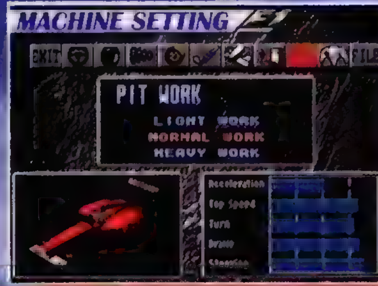
F1 Pole Position 64

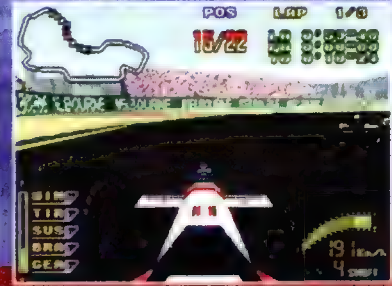


The ultimate speed experience!









Het beste en meest realistische F1-simulatiespel, erkend door de FIA !

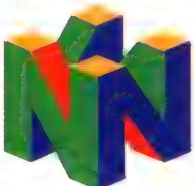
Gebaseerd op het seizoen van 1996, bevat F1 Pole Position alle internationale Grand Prix-pistes en bekende F1-courreurs uit het FIA-circuit. De weergaloze geluidseffecten van motoren, crashes, weersomstandigheden, spinouts, slips, en de radiocommunicatie met de pit, gooien u achter het stuur en in de race



"Het is de beste F1-sim die ik tot nu toe gespeeld heb."

ED - Power Unlimited

NINTENDO 64



Ubi Soft



GAME WORLD BV

Phone: 010-2150500
Fax: 010-2151222

Het jaar 2140 - De laatste Beslissing!

Adviesprijs: f 69,95

EARTH 2140

HIGHTECH OORLOGVOERING IN DE 22E EEUW

- LEVENSECHT STRATEGIESPEL
- VIJFTIG SPANNENDE MISSIES
- NETWERKOPTIE VOOR ZES SPELERS
- 640 X 480 OF 800 X 600 RESOLUTIE 65.000 KLEUREN
- SOUNDTRACK MET PERFECTE GELUIDSWEERGAVE
- VOLLEDIG NEDERLANDSTALIG

EARTH 2140

PC CD-ROM: STRATEGIC ACTION-GAME



We schrijven het jaar 2140. Na talrijke oorlogen en milieurampen zijn er nog slechts twee wereldmachten over; de United Civilized States (UCS), bestaande uit het Amerikaanse continent, West-Europa en Noord-Afrika, en de Eurasian Dynastie (ED), bestaande uit Oost-Europa en Azië. De veroorzaakte schade noodzaakt beide wereldmachten de bevolking te evacueren naar, onlangs gebouwde, ondergrondse steden. Australie en grote delen van Afrika zijn slachtoffer geworden van, soms decennia lang durende, oorlogen. De gebieden zijn extreem verontreinigd en worden niet meer bewoond. De grondstoffen zijn van levensbelang, maar worden schaars. De resterende voorraden moeten van het aardoppervlak gedolven worden. Escalerende conflicten tussen de UCS en de ED monden uit in een felle en bittere oorlog - de laatste wereldoorlog. Deze allesbeslissende oorlog zal moeten uitmaken wie de resterende grondstoffen verovert en uiteindelijk over de wereld zal heersen! Slechts één partij kan winnen.

Uitgever: DENDA Multimedia B.V.
Tel.: +31-541-570 200
http://www.earth.nl

Distributie:
Mind MultiMedia B.V.
Tel.: +31-317-422 224

o.a. verkrijgbaar bij:

SOFTWARE VOOR IEDEREEN! TopWare

denda multimedia bv

Mind MultiMedia it's a mind game

free record shop

turning point multimedia

TEKKEN 3

De absolute arcade trekpleister van het moment is natuurlijk Tekken 3, het derde deel in de sage van de familie Mishima.

TEKKEN FORCES

In het eerste deel zagen we hoe de ambitieuze Kazuya zijn vader van de troon van het Mishima Financial Empire wipte en in het tweede deel konden we zien hoe pappa Heihachi wraak nam en het lam geslagen lichaam van zijn zoon in een borrelende vulkaan gooide.
In dit derde deel staat ons uiteraard een kleine rematch te wachten. Tekken Forces, het zich voor hulpverleners uitgevende doodseskader van het Mishima Financial Empire, stuit in midden Amerika op de God Of Fighting; een duivels opperwezen dat zich voedt met krachtige zielen.
Heihachi ziet in dit monster zijn ticket naar leiderschap over de wereld en besluit om opnieuw het King Of Iron Fist Tournament te organiseren, in de hoop dat het monster de aantrekkingskracht van zoveel sterke zielen bij elkaar niet kan weerstaan.
Uiteraard hebben alle characters uit Tekken 3 opnieuw een geheel persoonlijke motivatie om mee te doen aan het Tournament.

NAZATEN

Van een aantal van de fighters die in de vorige episodes van de partij waren, maar die het toen niet overleefd hebben, zijn nu de nazaten in het spel gekomen.
Zo is daar **Julia**, de geadopteerde dochter van wijlen Michelle Chang, **King II** een wees die opgegroeid is in het opvanghuis dat door King I gerund werd, de beer **Kuma** die de zoon is van de beer Kuma (verwarrend niet?), **Gun Jack** een nieuwe variant op de gesneuvelde militaire robot Jack en de nieuwste held **Jin Kazama** de zoon van Kazuya Mishima.
Van de oude garde zijn onze vrienden **Law, Paul Phoenix, Nina Williams, Lei Wulong, Yoshimitsu en Heihachi Mishima** overgebleven. Maar daar blijft het gelukkig niet bij want er is een hoop vers bloed.
Zo is daar de Braziliaan **Eddy Gordo** die de vechtkunst Capoeira introduceert op het King Of Iron Fist Tournament, het straatschoffie **Hwoarang**, de zombie **Brain Fury** (die tijdens zijn leven een corrupte politieagent was), het tiener meisje **Ling Xiaoyu** die verdacht veel op Jun uit Tekken 2 lijkt, de eikenhouten oefendummie **Mokujin** die de vechtstijlen van alle characters combineert en de opperslechterik **Ogre** oftewel de God Of Fighting.

SMERIG GOED

Een grote hoeveelheid nieuwe characters en een leuke verhaallijn zijn natuurlijk nooit een garantie voor een goed spel maar in het geval van Tekken 3 weet je natuurlijk dat het wel snor zit. De gameplay en de graphics zijn zelfs met zulke enorme sprongen vooruit gegaan dat het bijna een heel nieuw spel is geworden.
Er gonzen geruchten dat wanneer Tekken 3 voor de Playstation uitkomt, je er een apart apparaatje bij moet kopen omdat de PlayStation al die vette graphics en acties gewoonweg niet aankan. Laten we hopen dat dit soort onzin ons bespaard blijft want dat zou eigenlijk betekenen dat de PlayStation al op zijn retour is.
Maar goed het belangrijkste is dat we binnenkort in onze eigen huiskamer kunnen genieten van Tekken 3.
En al zou je er een totaal nieuwe console voor moeten aanschaffen, het is absoluut de moeite waard. Gadverdamme wat een lekker spel! Check 't zelf bij je favoriete arcade.

KEES

THE PEACE-MAKER





Alsof de Koude Oorlog opnieuw is uitgebroken. Corrupte Russische militairen, oorlog in Oost-Europa, gestolen kernwapens en de redding komt natuurlijk uit het land van the brave, home of the free...

George Clooney moet de laatste tijd een hoop testosteron geslikt hebben. Van de vriendelijke kinderarts uit ER is hij veranderd in een razende officier die al schietend half Oost-Europa doorreist in zijn strijd om een nucleaire bom te vinden, voor deze afgaat. Nicole Kidman reist met hem mee in de rol van nucleaire expert van de Amerikaanse regering en geeft onderweg nuttige adviezen.

BOEM!

Wat is er allemaal aan de hand? Een trein vol nucleaire bommen rijdt door een afgelegen gebied in Rusland. De wapens zullen gedeactiveerd worden in het kader van een internationale ontwapeningsovereenkomst. Onderweg wordt de trein gekaapt en de wapens gestolen door Russische militairen die van plan zijn ze door te verkopen aan de hoogste bieder. Om ervoor te zorgen dat de autoriteiten iets omhanden hebben, en niet meteen achter de dieven aankomen, laten ze ook nog even een 75 kiloton zware bom ontploffen (mooie fx!).

RACE TEGEN DE KLOK

Dit ontgaat de Amerikaanse regering natuurlijk niet, en deze zet onmiddellijk het beste mannetje en vrouwtje in overheidsdienst (Clooney & Kidman) op de zaak. Het lukt het tweetal om alle wapens, op één na terug te vinden. Die ene blijkt te zijn gekocht door een voormalig Joegoslaaf, die vastbesloten is de bom op een strategische plek tot ontploffing te brengen, en zo aandacht te vragen voor de onzinnige oorlog in zijn land. De bom blijkt via een tijdsmechanisme te werken. Race tegen de klok dus voor 'America's best'.

DREAMWORKS

The Peacemaker is de eerste film van Dreamworks, de filmstudio van Stephen Spielberg, Jeffrey Katzenberg en David Geffen. Alledrie grote mannen in de mediawereld met genoeg geld om een stevige live action film te financieren.

Alleen daarom al is The Peacemaker de moeite van het zien waard. De effects zijn spectaculair en razend knap in elkaar gezet. Dreamworks heeft voor het komende jaar meer actiefilms in de planning.

Vanaf 6 november in de bioscoop





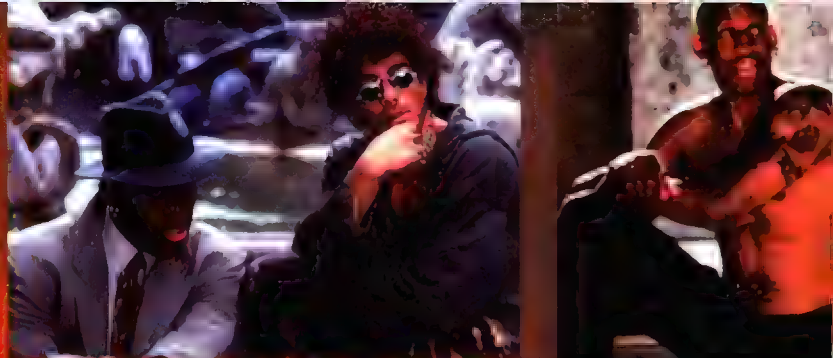
SOUNDS

De mensen van Modified, het bedrijf dat **Chillas: The Ultimate Fuzzy Groove (Modified)** op de markt brengt, denkt dat er een revolutie in de muziek gaat plaatsvinden. Luisteraar wordt uitvoerder, DJ maakt videoclips, en alles draait om beats, samples en remixes.
Om hun bijdrage aan de Nieuwe Muziek Order te leveren, brengen ze CD-ROM's uit waarmee de computerbezitter zelf nummers kan maken.
Dat ze niet de enigen zijn die dit soort schijfjes maken, weet iedereen die wel eens bij de plaatselijke ROM-boer heeft rondgesnuffeld. Wat maakt Chillas dan zo bijzonder?
Voornamelijk de vormgeving. Vanaf het moment dat je Chillas opstart, is alles constant in beweging. Of je nu gelopte videobeelden aan elkaar aan het plakken bent of drum 'n bass, ambient of house jazz samples afspeelt; er blijven beelden met een gemiddelde
snelheid van 20.000 frames per seconde langsrazen.
Op het mixen na, waarvoor een apart knoppenscherm is aangemaakt, gaan alle handelingen die je zelf uitvoert via minuscule knopjes en nemen de begeleidende beelden ondertussen het grootste deel van je beeldscherm in beslag.
Ik vond het nogal storend, maar dat is persoonlijk.
Meer info en samples via www.modified.com

weggevertje

Pitch Power is een ode aan de Technics SL 1200. Zeg maar de moeder der draaitafels. De CD bevat twintig nummers van onder meer PM Project, The Chemist, Porn Kings en remixes van Vincent de Moor, DJ Quicksilver en Jean & Peran.

We geven tien stuks gratis en voor niks weg aan snelle kaartenstuurders. Zet je naam en adres op een kaart, schrijf erbij dat het om Pitch Power gaat en stuur 'm naar Power Unlimited, Postbus 9805
1006 AM
Amsterdam



DOUBLE TEAM

Jean Claude, Mickey Rourke en Dennis Rodman in één film. Dat moet wel spektakel worden. Toch?

Het Double Team waar de film naar is genoemd, bestaat uit Van Damme en Rodman. De eerste is agent bij een anti-terreur organisatie, de tweede een van de vaste wapenhandelaars van de CIA. Mickey Rourke is de grote boze boef, Stavros, die een persoonlijk vendetta met Van Damme heeft uit te vechten.
Denk daar een flink aantal explosies, James Bond-achtige slimmigheidjes en martial arts vechtscènes bij en je hebt Double Team.

NIET HELEMAAL

Op zich dus materiaal genoeg om een leuke, snelle actiefilm mee te maken, maar toch lukt dat niet helemaal. Jean Claude blijft zichzelf, welke rol hij ook speelt en datzelfde geldt voor de broeierig acterende en fluisterende Mickey Rourke (hoewel de rol van bad guy beter bij hem past dan alle andere rollen die hij gespeeld heeft).
En Dennis Rodman speelt een extravagante basketballer, die speelt dat hij een wapenhandelaar is, inclusief neusringen en een andere haarkleur voor elke nieuwe scène.
Dat is allemaal best geinig, maar daardoor wordt het erg moeilijk om de film serieus te nemen, laat staan dat je op het puntje van je stoel gaat zitten.



SHORTS

Liefhebbers van terror en evil zal het al zijn opgevallen dat het jaarlijkse Weekend of Terror, dat normaal gesproken in de zomer in Amsterdam wordt gehouden, dit jaar niet doorging.
Maar er is een alternatief. **De Horror Show** is te vergelijken met het Weekend. Het grote verschil is dat het tussen september en december plaatsvindt in dertig verschillende steden. Elk weekend kan in twee andere steden een marathon van acht (de grotere steden) of vier (kleine steden) films bekeken worden.
Kaarten kosten ƒ 35,- en de films die vertoond worden zijn onder andere: Scream, The Crow 2, Kronos, Mimic en de Frighteners. Niet allemaal evenveel horror maar wel veel bloed en drama. Is ook leuk.
Meer info via de Bioslijn 0900-9363.

De Wu Tang Forever CD/CD-ROM die in de Power Unlimited van juli/augustus werd besproken krijgt nog een klein staartje. Het gedeelte dat alleen met een password te openen was, blijkt nog meer geheime onderdelen te bevatten.
Voor bezitters van de CD die wel een CD-ROM speler maar geen toegang tot Internet hebben; de passwords om de secret shout outs van de WU mee te bekijken zijn peace, stanley cups, nahmean en blazini.



Voor voetbalfreaks die niet genoeg hebben aan de statistieken van Studio Sport is er nu de **PTT Telecompetitie '97-'98 op CD-ROM**. De liefhebber kan hiermee de hele stand van zaken bijhouden; wie scoort, wie krijgt de meeste gele/rode kaarten, wat zijn de doelgemiddelden etc.
Daarnaast bevat de schijf een geschiedenis van het Nederlandse voetbal en kan er via Internet updates opgehaald worden. En dat alles kost ƒ 39,95 (distributeur: Easy Disc).


SONY

Er werd van de makers van Heretic en Hexen natuurlijk al verwacht dat ze met een vervolg kwamen. En dat is niet makkelijk met al die andere grote jongens op de markt. Het moest dus iets speciaals worden.

THE SERPENT RIDERS STRIKE BACK

Dacht je na Hexen uitgespeeld te hebben, eindelijk verlost te zijn van die rottige Serpent Riders, blijkt dat de derde SR Eidolon, de legers van de andere twee, D'Sparil en Korax, heeft samengevoegd met die van hem.
Na een lange en zeer bloedige strijd, wordt het grootste deel van de mensheid uitgeroeid. De overlevenden proberen zich staande te houden in een wereld die geregeerd wordt door duistere krachten.
Jij, als speler, hebt jaren gewacht om terug te slaan en nu is je tijd gekomen. Maar om het uiteindelijk tegen Eidolon op te kunnen nemen, moet je eerst de ruiters van de Apocalypse verslaan. Ergens in de meer dan 30 levels kom je deze vier eindbazen tegen. De Dood, Honger, De Pest en Oorlog staan al op je te wachten. Maar zij zijn niet de enigen die je op je weg ontmoet. Heel wat Knight Archers zullen je proberen tegen te houden. Deze kruisboog schietende ridders zijn niet moeilijk om af te maken, maar ze zijn wel overal.
Fallen Angels zijn engelen die ooit aan de kant van het Licht vochten. Ze zijn nu slaven van Eidolon en zullen alles doen om hem te beschermen. Er lopen ook drie verschillende soorten Golems rond. Deze stenen, bronzen of ijzeren vaag menselijke wezens slaan ieder op hun eigen manier toe.
Skull Wizards hebben hun menselijkheid ingeruild voor oneindige krachten. Oude toverspreuken geven hen de mogelijkheid om zichzelf te teleporteren in geval van nood en spinnen voor zich te laten vechten. Die spinnen kom je op de meest onverwachte plaatsen tegen. Ze komen over de grond aangeslopen of hangen ergens rustig in een hoekje te wachten tot jij voorbij komt. Ze zijn misschien wel klein, maar dat maakt ze moeilijk om te zien en nog moeilijker om te doden.

EXPERIENCE SYSTEM

Gelukkig voor jou ga je niet alleen op pad. Vier characters staan er tot je beschikking, namelijk Palladin, Assassin, Crusader en Necromancer.
Palladin is een vechter in hart en nieren, niet meer en niet minder, Assasin is een vrouwelijke huurmoordenaar die niet echt te vertrouwen is. Crusader is een monnik die vooral zichzelf verdedigd, het is geen man van de aanval. Necromancer, de tovenaar, beheerst de zwartste magie en hij zal niet twijfelen om die te gebruiken. Ze hebben ieder vier verschillende wapens, die je net als in Hexen kunt upgraden door het vinden van de Tome of Power.
Net als z'n voorgangers heeft Hexen 2 een RPG tintje. Zo kun je onder andere je skills uitbreiden door het zogeheten Experience System. Hoe meer doden je maakt, hoe groter je krachten en beter de items zijn die je verzamelt.
Een item dat de moeite van het vinden waard is, is de zogeheten Seal of the Ovinomancer. Hiermee kun je je tegenstanders in een schaap veranderen en met je blote handen aan puin slaan.
Als je genoeg Experience punten hebt, kun je trouwens extra krachten opdoen, zoals je in de schaduw verstoppen en in de rug aanvallen. Ook zijn er weer de nodige puzzels die opgelost moeten worden.



Ik krijg opeens trek in lambchops.

Hij ziet er pissig uit.


Hé, zo'n slipje heb ik ook.

POWER TIP

Let goed op donkere hoekjes, er zit gegarandeerd een spin.


Ik ken ook een kunstje, en het is nog dodelijk ook.


Hoe vind je m'n vreselijke schildpad wapen.



Hoezo door een muur, ik ga er gewoon overheen.

PROBLEEMPJE

De omgeving waar je doorheen loopt is er een stuk mooier op geworden. Omdat je nu niet altijd door donkere gangen struint maar ook op open plekken rondloopt, ziet alles er een stuk lichter uit. Dat maakt het er overigens niet minder angstaanjagend op.
De engine van Hexen 2 is de Quake engine met een paar extra's, die je ook terug zult vinden in de Quake 2 engine. Zo kom je nu allerlei ronddraaiende voorwerpen tegen zoals deuren, windmolens, raderen en muren. Ook krijg je nu met doorzichtige vijanden, voorwerpen en lichtbundels te maken. Het weer werkt eveneens niet altijd mee; aardbevingen en regenbuien liggen op je te wachten.
Er is echter een probleem. Al dit moois valt in de praktijk een beetje tegen als je geen 3Dfx kaart hebt. Speel je zonder dan ziet het er allemaal wel aardig uit, maar niet spectaculair. Met zo'n kaart is het echter een lust voor het oog. Ik denk dat Hexen 2 hiermee een trend zet en dat de meeste games zwaar gaan leunen op 3Dfx kaarten. Waarschijnlijk zullen we er dus uiteindelijk allemaal aan moeten geloven en zo'n kaart aanschaffen. Hoewel het een uitgave van een paar honderd gulden is, loont het wel steeds meer de moeite.

DWARS DOOR DEUREN EN MUREN

Het spelen zelf gaat voortreffelijk, hoewel ik nog wat moeite heb met de RPG kant van dit spel. Ik verzamelde van alles, maar heb nog geen echt idee wat ik er precies mee moet.
Het knokken daarentegen gaat soepeltjes. Ik begon in een soort tuin waar grafzerken stonden en omdat ik niemand zag, gaf ik er maar een klap tegen. Tot mijn grote genoegen gingen ze nog stuk ook. Iets verder stond een groot beeld en enigszins overmoedig geworden begon ik ook hierop te beuken. En jawel hoor ook die sloeg ik aan stukken. Het is dus raadzaam op zoveel mogelijk dingen te meppen of te schieten, wie weet wat je allemaal tegenkomt. Ook sommige deuren en muren willen na een paar goed gerichte schoten of klappen wel aan de kant. Veel doorgangen zijn echter alleen te vinden als je bepaalde hendels omzet of knoppen indrukt. Nu zijn die niet altijd makkelijk te vinden dus zul je goed moeten zoeken.
In ieder level kom je teleports tegen, die eruit zien als een bundel licht, en je naar andere delen van het level brengen.
De tegenstanders zijn geen hersendode zombies zoals in Heretic. Nee, deze jongens weten je te vinden en maken je het bijzonder moeilijk. Maar er is ook plaats voor humor. Zo kom je hier en daar de al eerder genoemde schapen tegen en kun je gebruikmaken van een katapult. Met dat ding kun je jezelf, een schaap of (in de deathmatch) een ander over een muur schieten.
Natuurlijk kun je Hexen 2 on-line kunnen spelen en naar wat ik heb gehoord, beloven de deathmatches nog een hoop extra's.
Alles bij elkaar heeft Hexen 2 alle ingrediënten om zich een plaatsje te verschaffen tussen de grote jongens.

RAPPORT

GRAPHICS 9^{0}
GELUID 8^{7}
ORIGINALITEIT 9^{3}
SPEELBAARHEID 9^{2}

▲ [illegible]
▲ [illegible]
▲ [illegible]
▼ RPG deel is te ingewikkeld voor mij

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: P100, 16 Mb RAM, win 95, Direct X, muis, geluidskaart.
Fabrikant: Raven Software
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

9^{1}

Hexen 2 is inderdaad speciaal geworden. Houd er wel rekening mee dat je een 3Dfx kaart nodig hebt om er optimaal van te kunnen genieten. BAS

Het ziet er creepy uit maar ik moet hier toch echt naar binnen.

Je hebt geen tijd om van de prachtige architectuur te genieten.

POWER TIP
Bezoek de Hexen 2 homepage www.hexen2.com.

Als ik ergens een hekel aan heb...

Nee sorry, ik zie geen reserveringen voor u.

Wat moet jij nou hondekop?

Conqu

Het uiterlijke verschil in vliegtuigen is subliem.

Well done, guys!

De Jovians hebben er zin in.

Een groep terrain scooters wordt ingezet.

Een (nog) onaangetaste basis van de humans.

De vlammenwerpers van de Jovians zijn niet misselijk.

De rambo's worden in puin geschoten.

Via uitzoomen krijg je een perfect overzicht.

De mens
invasie. D
de plane
Maar d

POWER TIP

(Humans) De HUNT mode werkt ook heel goed als afleiding. Een ander groep units kan ondertussen een vijandelijke basis aanvallen.

Een Jovian Walker, Red Label met ijs graag.

Al het goede komt van boven?

POWER TIP

(Jovians). Laat niet te veel Jovians bij elkaar in stenen morphen. Te veel nep-stenen vallen op en de humans zullen argwaan krijgen.

SCEPSIS

Hè, hè, dat werd tijd! Na 26 media kits (CD-Rom's vol demo's en plaatjes), 45 telefoontjes en 66 faxen naar Eidos, kwam dan eindelijk Conquest Earth binnen op de redactie. Het spel dat alle real time strategy games zou moeten gaan overtreffen. Het spel ook, dat keer op keer werd uitgesteld en al in juni(!) in de winkels had moeten liggen. De onrust omtrent CE groeide en PU maar wachten, en wachten en wachten tot het bewuste postpakketje aankwam. Het is dus niet zo vreemd dat ik met een mengeling van scepsis en nieuwsgierigheid aan het testen van CE begon.

WRAAK

Maar mijn twijfel verdween al snel toen ik CE opstartte. De verbluffende introfilm, waarbij ik me in een soort Independence Day wereld waande, vertelt het achtergrondverhaal van het spel. In 1995 stuurde de Aarde een sonde, genaamd Galileo, naar Jupiter om informatie te vergaren over deze gasvormige planeet. Onder het mom van de naar kennis hunkerende wetenschap wilde men op Aarde

...est Earth

...wacht een buitenaardse
...keer zijn het de inwoners van
...upiter die de Aarde bedreigen.
...ditmaal wel onze eigen, stomme
schuld.

zoveel mogelijk over Jupiter te weten komen.
Het harde voorwerp drong de atmosfeer binnen en de levende, gasvormige wezens op Jupiter, die tot dan toe onbekend waren voor de mensheid, zagen het gevaarte op zich afkomen.
De sonde had, per abuis, ook een minuscule, maar voor de Jovians (zo heten de bewoners van Jupiter) zeer gevaarlijk, virus aan boord, waardoor binnen 16 uur 85 % van de totale bevolking op Jupiter werd uitgeroeid.
De Jovians waren natuurlijk super pissig en zonnen op wraak. Er werd een gigantische troepenmacht op poten gezet en naar de Aarde gestuurd.

ARCADE VS STRATEGIE

Dat was het filmpje. Maar hoe is het spel? Wel, real time strategy- en Sci-Fi fans; dat zit absoluut goed. Let's cut the cake.
Als het spel begint kun je kiezen welke kant je wilt spelen. De aliens of de humans. Ik was het een beetje zat om altijd maar die Aarde te redden, dus koos ik de Jovians. Daarna kun je kiezen of je Campaign mode of Arcade mode wilt spelen.
In Arcade speel je de ene na de andere missie waarbij je steeds meer wapens/gebouwen/troepen tot je beschikking krijgt. Je speelt alle missies uit totdat je uiteindelijk de Aarde hebt verslagen dan wel gered hebt uit de klauwen van de Jovians. Overigens betekent deze mode niet dat je geen strategisch inzicht hoeft te hebben. Vele missies zul je doordacht moeten spelen en het houdt niet op bij enkel troepen opbouwen en de vijand vernietigen.
De Campaign mode is duidelijk strategischer van aard, omdat je als speler veel meer moet beslissen en plannen. Je bepaalt welke voertuigen je het eerst gaat onderzoeken en waar op Aarde je wilt gaan vechten. Je moet observeren en je bedienen van schermen vol cijfers, tabellen en gegevens. Deze mode heb ik een uurtje gespeeld maar toen had ik nog geen kogel gezien. Tijd voor actie, tijd voor de Arcade!

MORPHING

Zoals gezegd koos ik de Jovians. Dit zijn overigens zeer coole dudes, die een harnas van Silicum dragen ter bescherming tegen de voor hen giftige zuurstof.
In principe maakt het niet uit welke kant je kiest, beide partijen hebben hun sterke en minder sterke wapens, toch is het spelen met de Jovians leuker. Allereerst omdat ze de mogelijkheid tot 'morphing' hebben. Hierdoor kunnen ze bijna perfect de vorm en kleur van hun omgeving aannemen. Als er dus een paar niets vermoedende humans langslopen en je hebt net een paar Jovians in stenen laten morphen, is dat de uitgelezen mogelijkheid voor een hinderlaag of een verrassingsaanval. Maar er is meer. Je kunt bijvoorbeeld ook vijf Jovians samen in één tank laten morphen. Erg handig als er een groepje schietgrage humans om een bataljon Jovians heen staat.
Daarnaast kunnen de aliens zich ook nog bedienen van een Predator schild waardoor ze, net als in de film Predator, bijna helemaal onzichtbaar worden en ongezien de vijand kunnen afslachten.
De leukste optie vind ik echter om een Walker (een 'gewone' grondsoldaat van de Jovians) te laten morphen in een human, waarbij deze dus eenvoudig de vijandelijke basis in kan lopen zonder opgemerkt te worden.

MODES

Beide partijen hebben een aantal modes die ze op hun spelers los kunnen laten. Je units staan standaard in de Guard-mode. Hoef ik niet uit te leggen, toch? Kies je voor de Rampage mode dan zullen je units, ongeacht of ze nu sterker zijn of niet, de vijand altijd als bloeddorstige fanaten aanvallen.
Verder heb je nog Seek & Destroy (specifieke doelen vernietigen), Hunt (bepaalde vijandelijke eenheden opjagen tot de dood erop volgt: erg leuk als Jovians met het Predator schild), Escort (het escorteren/bewaken van bepaalde eenheden) en Patrol (tussen twee aangegeven punten wachtlopen).
Door middel van drie schermen, rechts in je hoofdscherm, kun je bepaalde troepen en acties volgen en/of een overzicht houden van de verschillende gevechten die her en der plaatsvinden.
Een aardige optie is dat je, tijdens het spelen, zelf controle kunt nemen over bijvoorbeeld een tank. Deze tank kun je nu met pijltjestoetsen bedienen en op eigen houtje laten schieten en rondrijden terwijl de rest van je unit de door jouw bepaalde opdrachten aan het uitvoeren is.
Een in-game arcade optie, dus!

FRAAI

Zo gelikt als het intro al was, zo verbluffend zijn de graphics van de rest van het spel. De troepen en voertuigen zijn absurd gedetailleerd. Alles is zeer fraai vormgegeven in een palet van meer dan 65.000 kleuren. Genieten dus van de interface, de missionsscreens, de enorme explosies, de nachtelijke missies, de schaduwvorming etcetera.
Bij de Jovians overheersen de kleuren paars en rood, die je dan ook steeds weer terug zult zien. En ook als je inzoomt en uitzoomt (weer een van die handige opties die CE rijk is) waarbij je een schitterend overzicht van het gevecht krijgt, blijft het detail groot.
Deze visuele hoogstandjes zijn gelukkig geen masker waarachter zich een beperkte gameplay verbergt. Want die is, zoals je wel hebt kunnen lezen, uitgebreid, afwisselend en vet!
Ik hoop voor iedereen dat CE nu ook snel in de winkel zal liggen. Laat de Jovians maar komen!

We come in peace, Yeah sure!

RAPPORT

GRAPHICS	9⁵
GELUID	9⁵
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	9⁰

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, 202 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, MS-DOS 5 of hoger, Windows '95.
Fabrikant: Eidos
Distributeur: Emtex Benelux
Tel: 020-3717712

9¹

Alle frustraties van het lange wachten zijn in een klap verdwenen. Dit is echt de top of de bill! Alles is tot in de puntjes verzorgd: sfeervolle missies, schitterende graphics, perfect geluid. En CE is eindelijk een spel dat weer eens wat toevoegt aan het real time strategy genre.
JAN

Moet je een spel dat het niet zo nauw neemt met de factor originaliteit bij voorbaat afschrijven? Of gaat het uiteindelijk toch om de gameplay? Het antwoord volgt nu.

HELP

Aaaaaarghhhh! Nee, niet weer. Niet weer een real time strategy game volgens het inmiddels tot op de bodem leeggedronken concept 'bouw-een-basis, resources-winnen, stel-een-troepen-macht-samen, vernietig-de-vijand'. Help! Ik kan er niet meer tegen. Ik doe het niet meer. Ik vertik het!

Wat? Dit is mijn werk? Anders is daar het gat van de deur? Kijk nu eerst maar eens goed naar het spel? Humpf. Grumbl. Oké, oké, ik ga al aan de slag.

De brokstukken vliegen je letterlijk om de oren.

Te weinig afweergeschut, jochie!

Ik heb je voor het eerst gekilled, daar bij de waterkant.

Spiders kunnen wel recht tegen een berg op klimmen.

Mijn tanks rukken op.

POWER TIP

Bouw een vliegveld boven op een berg. Dat is veiliger en doelmatiger.

Sinaasappelsap all over the place.

Alles lijkt rustig en vredig.

POWER TIP

Plaats rondom je basis altijd een aantal tanks op heuvels.

Daar gaat mijn roestvrij stalen vloer!

Futuristisch Schiphol wordt aangevallen.

De Rocky Mountains?

Haal die sneeuwschep maar uit het vet.

Stap in de wereld die Marine heet.

TOTAL ANN

ORIGINALITEIT?

Het verhaal rond TA is weer van hetzelfde laken een pak. In de verre toekomst zijn twee partijen met elkaar slaags geraakt. Door een gigantische technologische kennis kan men enorme, geavanceerde wapens en robots bouwen en die vervolgens klonen. Mens en machine worden één en de strijd is inmiddels duizenden jaren gaande. Tot op heden is er nog maar een handjevol overlevenden over. Aan jouw de taak om deze eeuwenlange, niets ontziende oorlog te beslechten met maar een middel: de totale vernietiging van de tegenpartij.
Ja, sorry ik verzin het ook niet, maar dit verhaaltje hebben we inmiddels al 865 keer gehoord. En een snelle blik doet ook vermoeden wat ik al dacht. Al jouw units zijn blauw, terwijl die van je tegenstander groen, oranje of rood zijn. So much for originality.

3D

Maar dan. Natuurlijk moet je ook weer energie winnen, waarmee je credits vergaart om een basis op te bouwen en troepen klaar te stomen voor de aanval. Deze resources zijn divers en vragen dus verschillende manieren van ontginning. Er is windenergie, zonne-energie, lava en metaal dat je omhoog moet mijnen.
'Hmm, aardige variant', hoor ik mezelf denken. Als ik vervolgens de slaap uit mijn oog wrijf, vallen de graphics me op. Eigenlijk zijn die gewoonweg onbehouwen. Alles in het scherm is namelijk 3D. En dan bedoel ik ook alles. Het landschap, de gebouwen, de units, de explosies en ga zo maar door. Elke unit is gerenderd in run-time en kan een oneindige hoeveelheid bewegingen maken. De geweren en kanonnen kunnen naar iedere gewenste hoek draaien.
Echt stunning is het landschap, zoveel diepte en sfeer is er in te herkennen. Als je naast een bron van lava loopt, krijg je echt het gevoel dat het kolkende spul uit je monitor loopt te borrelen, om maar eens iets te noemen.

SPELEN MET VUUR

Dit magnifieke 3D landschap brengt nogal wat strategische opties met zich mee. Zo kunnen sommige troepen niet over bergen en heuvels heen en moeten dus omrijden of lopen, terwijl speciaal daarvoor aangepaste eenheden dat weer wel kunnen. Een tank boven op een berg is een perfecte wachtpost om vijanden van ver aan te zien komen en ze met langeafstandsraketten te beschieten.
Het landschap, bomen, bergen, rotsen, rivieren, speelt ook echt een rol in de strijd. Je kunt bomen en struiken in de fik steken, die dan ook nog een tijdje door blijven branden voordat ze verast zijn.
En vergeet de elementen niet. Als de wind gunstig staat, neemt André Hazes zijn vlieger mee maar ik mijn vlammenwerper. Stel, de wind staat op het zuiden en daar bevindt zich toevallig een groep vijandelijke eenheden, dan kun je de bomen of struiken die daar in dicht de buurt staan, in brand laten vliegen. Deze zullen de vegetatie in hun omgeving aansteken, zodat er een ware bosbrand ontstaat en je vijand wordt uitgerookt of verschroeid achterblijft. Hoezo pyromaan?

UNITS

De units verdienen speciale aandacht. Sowieso zijn er een stuk of 150 verschillende eenheden(!), allemaal met andere wapens en andere foefjes.
De bewegingen en de gevechten zijn uiterst realistisch. Zo zullen sommige robots of mechs als een transformer hun armen naar achteren schuiven en een paar raketten naar voren schuiven, alvorens tot de aanval over te gaan. Dit gaat overigens gepaard met heerlijke mechanische geluidjes.
Tijdens het knallen en schieten, vliegen de boutjes, moertjes, schroefjes en nippeltjes je om de oren, en blijven rokende puinhopen achter op het slagveld.
Je kunt je units ook uitgebreide opdrachten geven in de vorm van waypoints, waarbij je ze van het ene doel naar het ander doel laat gaan. Of je geeft een tank de opdracht om, om de beurt, een schot te lossen op vijf gebouwen, in plaats van eerst een gebouw helemaal aan gort te schieten.
De belangrijkste unit is je commander die ook in het spel aanwezig is. Deze bouwt alles en regelt eveneens je troepenmacht, maar hij kan ook meevechten. Je commander is enorm sterk en heeft de meest dodelijke wapens. Echter, als je commander wordt vernietigd door de tegenpartij, heb je de missie per definitie verloren.
En alsof al die units nog niet genoeg zijn, kun je op de Webside van Cavedog elke week nieuwe units ophalen en die in je spel gebruiken.

SMOOTH

Natuurlijk blijft TA gewoon een vette C&C kloon maar ondanks de schitterende 3D, blijven de bewegingen in TA super soepel en het speelt bovendien makkelijk weg.
Met 25 missies aan iedere kant, de vele nieuwe units die je kan blijven invoegen en een multiplayer optie tot tien medespelers, denk ik dat TA erg hoog zal gaan scoren.

RAPPORT

GRAPHICS	10
GELUID	9^{1}
ORIGINALITEIT	6^{6}
SPEELBAARHEID	9^{3}

- ▲ Alles 3D
- ▲ Heel veel units
- ▲ Sublieme bewegingen van units
- ▼ De 'Gouden Kloon' award

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium, 16 Mb RAM, 56 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, MS-DOS 5.0 of hoger, Windows '95.
Fabrikant: Cavedog
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

8^{7}

Ondanks dat dit de grootste ripp-off uit de Command & Conquer-kloon geschiedenis is, biedt TA zoveel lekkers dat je al snel je principes overboord zet. Het gaat uiteindelijk om de fun die je aan het spel overhoudt, en dat biedt TA in optima forma.

JAN

HILATION

Altijd lachen met High Five.

Trek je portemonnaie Boogie.

Houngan betovert Sumo in een vormeloos hoopje.

De Zappa Boyz zijn weer aan 't klieren.

Taffy is vast aan het warmdraaien.

Mag ik deze dans van u.

Bonker.

Taffy.

Hoborop.

Pak me dan als je kan.

Houngan.

T.Hoppy.

Lady Liberty.

clayfight

Dr. Von Kiln.

Karate-outfit uit en de lolbroek aan, het is zo ver, Clayfighter 63 1/3 is eindelijk uit. 64 bits, 17 characters en een flinke lading klei zullen de komende maanden weer heel wat vingertjes bezig gaan houden. Zet je maar schrap voor lauwigheid van de bovenste plank. Let's get ready to crumble!

Ickybod.

CREATIEF MET KLEI

Clayfighter is zonder twijfel het meest originele vechtspel aller tijden. Toen het eerste deel enkele jaren geleden op de markt kwam, was het maandenlang mijn favoriete spel.
Lekker anders, lekker fris. Eindelijk eens geen ninja's en lelijke bullebakken die met ingewikkelde uppercuts de wereld van de ondergang proberen te redden. Clayfighter bracht die broodnodige afwisseling in het ingesukkelde wereldje van de 'indoor straatvechters'. Schuddebuikend met een sneeuwpop Elvis een paar beuken verkopen; wat wil een mens nog meer?
Hoewel de verrassing er natuurlijk van af was had C2, Judgement Clay, eveneens groot succes. Meer characters, andere moves en weer die stevige portie humor die dit vechtspel zo bijzonder maakt.

VETTE KLEI

Het allernieuwste deel in de klei-sage, Clayfighter 63 1/3 is opnieuw om van te smullen. Niet in de laatste plaats omdat het spel er op de 64 bit machine natuurlijk een stuk appetijtelijker uitziet dan op de 16 bit consoles waar de eerste twee delen op uit zijn gekomen.
De gameplay is nog steeds twee dimensionaal maar de achtergronden zijn dit keer 3D. Zo kun je nu ook je tegenstander door een raam of deur (of een piepklein gaatje in de muur) slaan, waarna het gevecht zich binnen (of buiten, afhankelijk van waar je stond) voortzet.
Tijdens het gevecht beweegt de camera mee. Dit geeft het geheel een levendig effect en suggereert het gevoel dat je echt in een drie dimensionale ruimte aan het vechten bent.

KLEI AAN DE KNIKKER

Clayfighter 63 1/3 is gesitueerd op Claymodo; ooit een prachtig tropisch eiland waar kannibalen elkaar in alle rust oppeuzelden en de gekleurde kleimijnen op volle toeren draaiden.
Helaas ontdekte een zekere Buck Bouillion, een Amerikaanse ondernemer, dit idyllische plekje en veranderde deze ras-kapitalist Claymodo in het Las Vegas van het Caribisch gebied. De plaatselijke kannibalen van de Chow Now Yow stam werden verdreven en de casino's en mega-hotels schoten als paddestoelen uit de grond.
Maar het succes van Bouillion's 'stukje paradijs op aarde' was van korte duur. De toeristen gingen toch maar liever naar een cam-

Blob.



RAPPORT

GRAPHICS	9^{4}
GELUID	9^{0}
ORIGINALITEIT	9^{5}
SPEELBAARHEID	9^{7}

- ▲ Veel characters
- ▲ 3D backdrops
- ▲ Kleihard
- ▲ Humor

N64
Prijs: ƒ 189,95 Bfr. ca. 3595
Fabrikant: Interplay
Distributeur:
Bomico Entertainment
Tel: 040-2393555

9^{4}

Clayfighter 63 1/3 is kleihard de beste Clayfighter tot nu toe. De graphics zijn vetter, de gameplay is beter en er zijn lekker veel characters. Allemaal zaken die van levensbelang zijn want met alleen humor kom je er niet. Bij de twee vorige Clayfighters was het zo dat ze tamelijk snel gingen vervelen maar zoals het er nu uitziet, zal dat met de N64 versie niet zo snel ge-

POWER TIP

Kies tegen Blob voor verrassingsaanvallen en kom niet te dicht bij 'm in de buurt want je nooit hoe hij aanvalt.

ing in Zandvoort en ok de klei-mijnen bleen,al snel uitgeroógd. Claymodo vernderde van een ruisend vakantieoord een spookeiland. De eale uitval-basis voor layfighter's eindbaas q. opper slechterik, Dr. Klugenheimer Von Kiln.

Deze scheikunde leraar uit Muddville (alwaar de eerste Clayfighters zich afspeelde) werkt al jaren aan zijn Kilnfication formule. Een scheikundige formule waarmee je iedere vorm van materie in een moordlustig stuk klei kan doen veranderen. In eerste instantie in opdracht van een geheim genootschap van wapenfabrikanten maar sinds zijn geheimzinnige vertrek naar het eiland Claymodo heeft Kiln besloten zijn uitvinding met niemand te delen.

Aan jou de nobele taak om Dr. Von Kiln en zijn klei-zombies uit te schakelen en zijn duivelse formule te vernietigen. Geen gemakkelijke opdracht maar in elk geval wel een zeer komische.

UIT DE KLEI GETROKKEN

Er zitten in totaal zo'n zeventien characters in Clay Fighter 63 1/3. Maar in eerste instantie kan je maar met negen van deze knakkers aan de slag.

Een aantal kennen we al van de voorgaande Clayfighter episodes of zelfs van andere spelletjes (uiteraard wel van dezelfde fabrikant). De groene massa **Blob** en de gemene sneeuwman **Bad Mr. Frosty** hebben tot nu toe in alle Clayfighter releases meegedaan en konden daarom ook hier niet verstek laten gaan. De clown **Bonker**, het spook **Icky-body Clay** en het stuk trekdrop **Taffy** deden de eerste keer mee en mogen nu ook weer hun bijdrage leveren. **T.Hoppy**, een soort kruising tussen Terminator en de paashaas kennen we nog van C2 Judgement Clay.

De nieuwe aanwinsten zijn; **Kung Pow**, een dolle Chinese kung fu meester annex kok die zijn tegenstanders tracteert op een 'wok-attack', de voodoopriester **Houngan** en Interplay's beste paard van stal **Earthworm Jim**. Dit zijn de negen clay-masters waarmee je het in eerste instantie moet doen.

Wat doen? Die griezel van een **Dr. Von Kiln** een kopje kleiner maker natuurlijk. Dr. Von Kiln zelf krijg je ook vrij snel te zien (sterker nog je mag zelfs tegen hem vechten) maar je kan helaas niet in zijn klei-massa kruipen.

Maar goed, hoe zit dat dan met die zeven andere characters? Ik heb ze nog niet gevonden maar ze zijn er wel. Zeker weten. Ik weet zelfs hoe ze heten en hoe ze eruit zien. **Hobocop** is een zwerver die een harnas van vuilnisbakken heeft gemaakt. **Sumo Santa** is een kruising tussen een Japanse worstelaar en de kerstman. **Lady Liberty** is het Amerikaanse vrijheidsbeeld. **Lockjaw pooch** is een doorgefokte pitbull. **High Five** is de hand van Dr. Kiln die een geheel eigen leven aan het lijden is.

Boogerman is weer een andere superster uit de Interplay-stal en last but not least de Zappa Yow Yow Boyz. Dit zijn drie piepkleine kannibalen van het Claymodo eiland; **Kapu, Fo Fo en Gling**. Misschien dat er nog meer characters verscholen zitten in de klei-mijnen van Claymodo maar dat moet je zelf maar eens uitgebreid gaan checken.

Breng je PC in hogere sferen

Binnenkort

Graphics Blaster Exxtreme

De definitieve upgrade voor 3D graphics.Oogverblindend realistische beeldkwaliteit gecombineerd met supersnelle prestaties. 3D games worden nooit meer wat ze geweest zijn....

PC-DVD Encore Upgrade Kit

Sluit je PC aan op een (liefst grote) tv en je hebt een digitale bioscoop in huis. Revolutionaire DVD technologie maakt films, games en entertainment tot een 21e eeuwse sensatie.

Sound Blaster AWE64 Gold

Stop de Sound Blaster AWE64 Gold geluidskaart in je PC en je weet werkelijk niet wat je meemaakt. Een ongeëvenaarde kwaliteit, dankzij allesovertreffende SoundFont samples en E-mu® 3D Positional audio, waardoor het geluid plotseling van alle kanten lijkt te komen. Reken maar dat computer games met deze geluidskaart een totaal nieuwe dimensie krijgen! Muziek maken doe je voortaan ook op professioneel niveau. Moeiteloos maak je 64-stemmige composities met een verbluffend realistische WaveTable geluidskwaliteit, die tot voor kort alleen in studio's te vinden was. En wat ten slotte heel belangrijk is: de AWE64 serie is compatible met meer applicaties dan wie ook.

SoundWorks Speakers

Wil je Sound Blaster AWE64 Gold echt helemaal tot z'n recht laten komen, dan neem je dit drieweg speakersysteem. Het beste wat er vandaag voor PC's te koop is.

Vier upgrades van Creative Labs om elke pc - én jezelf - in hogere sferen te brengen. Super compatible, onderling briljant werkend en dat allemaal voor méér dan redelijke prijzen.Kortom: wat wil je nog meer?

Ga vandaag nog naar je Creative Labs leverancier voor een upgrade van je geluidskaart en ruil je originele in*. Voor meer informatie kun je bellen naar 0113 230081 of onze web site bezoeken.**

* Dit aanbod geldt vanaf 1 oktober
** Nu ook in het Nederlands

CREATIVE

WWW.SOUNDBLASTER.COM

Als we de mensen van Psygnosis moeten geloven, wordt G-Police een van de beste spellen van het jaar. Laten we maar eens kijken of we deze praatjes serieus moeten nemen.

THE BOYS IN BLUE

Omdat ik het moest doen met een versie waarin slechts vier levels speelklaar waren, kan ik mijn uiteindelijke oordeel misschien nog bijstellen ten opzichte van de conclusie die ik aan het eind van deze preview zal trekken. Drastisch zal dat niet zijn, omdat ik wel een vrij goed beeld van de game heb kunnen krijgen.
G-Police speelt zich ergens in de nabije toekomst af, waar de boys in blue het drukker dan ooit hebben. Corruptie viert hoogtij en er zijn nogal wat mensen van plan om onze planeet goed op te fokken. Om de boel nog enigszins onder controle te houden, is er een speciaal magnetisch veld om de aardbol gecreëerd, zodat terroristen en andere maniakken niet sneaky de benen kunnen nemen. Het is dan ook niet verwonderlijk dat niet alleen op alle straathoeken maar ook in de lucht, leden van de G-Police op patrouille zijn om de orde te bewaren.
Nou, dat verschilt niet eens zoveel van onze huidige leefsituatie, afgezien van dat magnetische veld dan.

TIJD DODEN

Als commandant Daniels van het Ground Team Delta vlieg je in een Havoc, een hi-tech surveillance- en gevechtsheli en is het de bedoeling dat je de boel scherp in de gaten houdt.
Aan het begin van elk level krijg je te horen wat je precieze taak zal zijn. Vaak is dit niet de enige opdracht die je krijgt, aangezien er genoeg bullshit plaatsvindt in de stad waarin jij patrouilleert.
Soms moet je op advies van je meerdere een aantal dozen opsporen en scannen om te kijken of er illegale spullen inzitten, een andere keer moet je weer een vliegtuig in de gaten houden om te kijken of de piloot ervan snode plannetjes heeft. Ach, je moet toch wat doen om de tijd te doden.

DE WEG KWIJT

Het echte werk volgt echter spoedig. In de vier beschikbare levels bestonden mijn belangrijkste opdrachten uit het uitschakelen van op hol geslagen droids, het uit de lucht knallen van grote troepen gevechtsvliegtuigen en het tijdig voorkomen van terroristische aanslagen in de vele hoge gebouwen die deze stad kent.
Ha, we kunnen de wapens gaan gebruiken! Bommen en granaten, raketten en lasers, jij noemt het, de Havoc heeft het. Het gebied waarin je rondvliegt is vrij groot en wordt verbonden door tunnels. Maar hoe groot die gebieden ook zijn, de meeste omgevingen lijken als twee druppels water op elkaar waardoor het moeilijk wordt om je te oriënteren.

SAAIE BOEL

Het feit dat zowel de omgevingen als de actie weinig variatie kent, gaf me een onvoldaan gevoel over G-Police. Dat je zowel in de lucht als door de straten kunt vliegen en knallen is aardig, maar dat mag niet het enige punt zijn om een spel als G-Police maar meteen te bombarderen tot een topper in zijn soort. Als een spel weinig afwisseling kent, blijft het nu eenmaal niet lang boeien. Wellicht dat ik na het zien van de complete versie er iets anders tegenaan zal kijken maar daar reken ik eerlijk gezegd niet op. En al zijn de graphics en het geluid zeer behoorlijk, voor mij is het niet meer dan een middelmatige game, punt.


Ik zei nog zo, niet fokken met mij!


Oeps, dat is niet mijn linker knipperlicht.


Deze machine is tijdelijk buiten werking.


De explosies zijn in ieder geval prachtig.


De Havoc in volle glorie.


Hoppa, daar gaat er weer een!

L.A. riots tot de tiende macht.

RAPPORT

GRAPHICS	8.0
GELUID	7.6
ORIGINALITEIT	6.1
SPEELBAARHEID	6.0

+ Veel opdrachten
+ Knallen in de straten
- Snel saai
- Weinig snelheid in de game

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95? Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Psygnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720



Psygnosis zegt topper, en ik zeg middelmaat. G-Police is funny, maar heeft echt niet genoeg in huis om de veeleisende gamer van tegenwoordig in zijn stoel gekluisterd te houden.
SKATE

POWER TIP

Omdat de gebieden groot zijn en alles erg veel op elkaar lijkt, is het zaak om regelmatig je map te bekijken.



In het zomernummer van dit jaar noemde ik de shareware versie van Shadow Warrior de beste Duke kloon die ik ooit gezien had. Nu heb ik dan de volledige versie, eens zien of de rest ook zo godvergeten cool is.

Shadow Warrior

UITGERUKT HART

Even voor diegene die de vorige keer niet hebben opgelet, Lo Wang is de hoofdpersoon in deze 3D shoot'em up en hij is kaal, getatoeëerd en in een bijzonder slecht humeur. Normaal vecht deze, al wat oudere, Ninja voor de hoogst biedende. Nu is hij echter bezig om uit te zoeken wie het op zijn leven heeft gemunt. Natuurlijk gaat hij niet met lege handen op pad. Hoewel hij geschoold is in zo'n beetje iedere denkbare oosterse vechtsport, neemt hij toch het een en ander aan high-tech wapens mee. In de shareware versie destijds, had ik niet de beschikking over alle wapen maar moest ik het doen met dingen als werpsterren, uzi's, zwaarden en shotguns. Leuk hoor, maar niet heftig genoeg. In de volledige versie maken ze dat goed met een soort energiewapen en het afgerukte hoofd van een van je tegenstanders. Dit hoofd spuwt vuurballen uit die de badguys in vuur en vlam zetten. Maar het mooiste vind ik toch wel het uitgerukte hart. Door er simpelweg in te knijpen, schakel je in een klap een hele kamer uit. Relaxed toch?

HEB LO WANG WEER

De vier shareware levels waren natuurlijk maar een opwarmertje. De volledige versie heeft achttien levels knalplezier. Ik was al onder de indruk van de graphics en het geluid maar nu stond ik helemaal op m'n kop. Ieder level heeft een toepasselijk achtergrondmuziekje. Sommige van die deuntjes zorgen voor een bijzonder creepy sfeertje. De ruimten waar je doorheen loopt staan vol met dingen die je kunt gebruiken, stukmaken of neerschieten. Je verveelt je dus geen moment.
De monsters zien er erg goed uit en zijn niet makkelijk om te leggen. Het begint gelijk goed in het eerste level. Je zit met je kont in een bootje terwijl er van alle kanten op je wordt geschoten. Tot overmaat van ramp wordt je bootje ook nog eens langzaam naar een draaikolk toe gezogen. Shit, heb Lo Wang weer.

LINKS

De levels zijn groot en er is zoveel te doen dat je voorlopig nog wel even bezig bent. Iedere keer als ik een level had voltooid, en ik het overzicht kreeg, was ik verbaasd dat er nog ergens geheime kamers en vijanden moesten zitten. Ik was er echt van overtuigd iedereen uitgeroeid te hebben.
Als je SW hebt geïnstalleerd staat er in je taakbalk onder programma's bij Shadow Warrior een mapje met links. Deze links brengen je direct naar de home- en SW page van GT Interactive en 3D Realms.
Ook is er een directe verbinding met de homepage van TEN zodat je direct aan de slag kunt om SW on-line te spelen. Cool toch?

POWER TIP

Typ eerst t dan: swchan (god), swgimme (alle items) of swtrix (rocket launcher wordt bunny launcher).

RAPPORT

GRAPHICS	9^6
GELUID	9^7
ORIGINALITEIT	8^8
SPEELBAARHEID	9^7

- Zeer uitgebreide en gevarieerde levels
- Erg mooie achtergrondmuziek
- Ultra coole nieuwe wapens
- Lo Wang is funny

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90, 16 Mb RAM, SVGA, geluidskaart, muis.
Fabrikant: 3D Realms
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712



De volledige versie is nog mooier dan de shareware. Dit is een spel dat ik nog heel lang zal spelen, ook on-line.
BAS

Shit, die bus moest ik hebben.

In your face.

Hoezo karate, geef mij maar een tank.

Da's een heet moppie zeg.

Sticky bombs rule!

Shadow Warrior BBQ.

Splatterhead.

N I G H



Adam Crowley, tevens hardrock artiest.



Tijdens mijn bezoekje aan Sony's Europese hoofdkantoor in Engeland, kreeg ik een zooi previews van games te zien die eind dit jaar gereleased zouden worden. Daar zat nogal wat spectaculairs tussen, maar er was één game die naar mijn mening overal bovenuit steeg. En guess what: ik heb 'm hier!

ONSCHATBARE WAARDE

Toen ik Nightmare Creatures op het grote bioscoopscherm in het kantoor van Sony zag, was ik meteen verkocht. De game bevond zich destijds nog in een prille fase maar ik zag er al snel een ruwe, ongeslepen diamant in. Mits goed bewerkt, zou deze diamant kunnen uitgroeien tot een juweel van onschatbare waarde (hoeveel lyrischer kun je nog lullen over een spelletje?). Wel, en nu, na vele maanden gespannen wachten, heb ik de daadwerkelijke game in mijn klauwen (alleen de handleiding ontbrak nog). Ik moet zeggen dat het precies is geworden zoals ik hoopte dat het zou zijn, en misschien nog wel beter.

ZIEK IN Z'N HOOFD

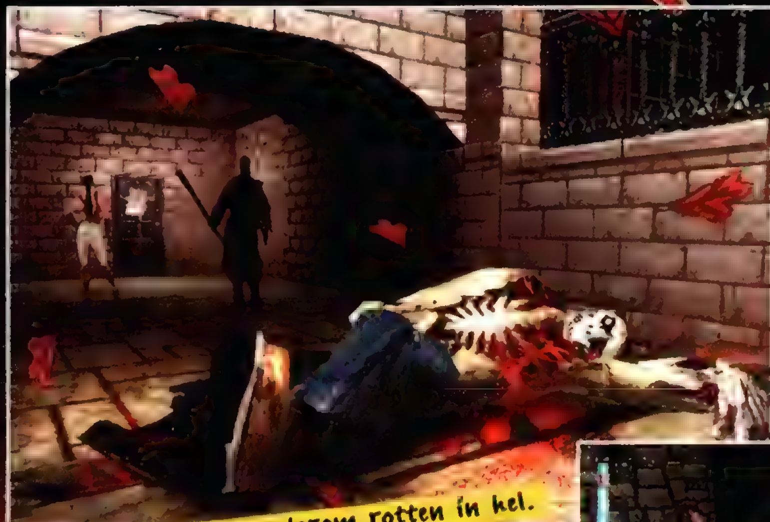
Jullie vragen je nu natuurlijk af waarom ik op zo'n zoetsappige manier over dit spel zit te praten. Ik zou Skate niet zijn als ik dat niet even nader zou toelichten.
Nightmare Creatures is namelijk een 3D-adventure/actiongame die zo'n apart sfeertje uitademt dat je er bijna bang van zou worden. Check dit tafereel: Londen, ergens in de 19e eeuw (schat ik zo, als ik op de beelden afga). Op een onbekende locatie is een macaber mannetje genaamd Adam Crowley druk aan het experimenteren om doden te laten herrijzen uit hun graven. Tevens is hij bezig om verschrikkelijke monsters te scheppen, die samen met de zombies de gehele stad naar de kloten kunnen helpen.
Het hoe en waarom wordt me niet precies duidelijk, maar ik kan wel constateren dat deze gozer vrij ziek in z'n hoofd is. Het vervelende van alles is, dat hij er ook nog eens in slaagt om deze schepsels tot leven te brengen.
Aan jou dus de taak om in de donkere, mistige omgevingen deze monsters weer terug te sturen naar de plaats waar ze vandaan kwamen: het dodenrijk dus.

SPELEN MET VROUWTJES

Net zoals in games als Resident Evil, Pandemonium en Guts 'n Garters het geval is, kun je ook hier kiezen uit twee characters om demonen te slopen. Het duo bestaat uit Ignatius, een sterke jongeman die te werk gaat met een speer en een sexy dame genaamd Nadia die met een degen in de hand de monsters te lijf gaat. Beiden hebben hun eigen kwaliteiten, en na enige tijd met de twee gespeeld te hebben, verkies ik Nadia boven Ignatius. Met haar reactiesnelheid en het tempo waarin zij aanvalt, is ze naar mijn mening een betere partij dan de sterkere, doch tragere Ignatius. Maar dat is natuurlijk een persoonlijke voorkeur. Het heeft er misschien ook wel mee te maken dat ik nu eenmaal graag spelletjes speel met de vrouwtjes. In computergames welteverstaan.

PETJE AF

In spellen die vergelijkbaar zijn met Nightmare Creatures, heb je vaak te maken met monsters waarvan je denkt: nou, moet ik daar nu van in m'n broek kakken? Die kwade krachten zijn vaak nog softer dan de hoofdrolspeler zelf! Dat is hier dus zeker niet het geval. Mede dankzij de beklemmende sfeer in het spel en de prachtige sinistere omgevingen zit je constant op het puntje van je stoel in afwachting van een confrontatie met een van de vele misbaksels. Petje af overigens voor degenen die deze schepsels bedacht hebben.
Al vanaf het begin loop je tegen bloeddorstige zombies en gemuteerde wolven aan, en die zijn niet bepaald moeders mooisten. Hoe verder je komt, hoe groter en griezeliger ze worden. Stenen reuzen, vierarmige beesten en veelkoppige reuzenslangen zijn slechts een kleine greep uit het bizarre leger dat de grote evil boss op het stadje afgestuurd heeft. Gelukkig liggen her en der powerups verspreid (voornamelijk in tonnen en kisten) die de duur van je bezoekje kunnen verlengen.



Moge hij wederom rotten in hel.

LANG LEVE DE POWER-UPS!

Met de twee characters kun je een aantal standaard aanvallen opzetten. Trappen en uithalen met degen of speer behoren tot de basismoves.
De eerder genoemde powerups zijn van groot belang, omdat er soms meerdere monsters tegelijk op je afkomen. Wat doe je in zo'n geval: gooi bijvoorbeeld een bommetje dat je eerder uit een kist gehaald hebt, of schiet een kogel door hun brein. Er bestonden in die tijd gelukkig al pistolen, en deze maken het slachtwerk een stuk gemakkelijker, hoewel veel monsters weigeren in een keer neer te gaan door een stukje lood.
Verder zijn er nog dynamietstaven, extra levens en speciale elixers te vinden. De lekkerste powerup is echter een soort cirkelzaagje dat bij correct gebruik een zombie of een ander klein monster helemaal doormidden scheurt. Wat een prachtgezicht is dat, vooral wanneer het bloed keihard uit beide lichaamshelften spuit. Waarschuwinkje voor de al te fanatieke gamers onder jullie: Do not try this at home!



Ontwijken in stijl.

SURE SHOT

Je gaat van kerkhof naar kerker, van kerker naar riool, en ga zo maar door. Aan het eind van elk level word je er nog even op ge-

T M A R E

TURES

RAPPORT

GRAPHICS	9^2
GELUID	9^6
ORIGINALITEIT	9^4
SPEELBAARHEID	9^5

- Vlammende gameplay
- Constante spanning
- Veel oog voor detail
- Horror in z'n puurste vorm

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Sony Entertainment
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

9^5

De ramen mogen weer dicht, de verlichting kan uit en het geluid maximaal. Nightmare Creatures is naar mijn mening nu al een klassieker in zijn genre. Kopuh!
SKATE


Hmmm, weerwolf op m'n satéprikker.

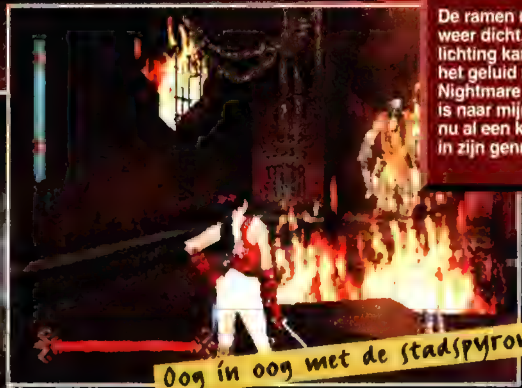

Dat wordt een scarface.


POWER TIP
Ontwijk het vuur en trap tegen de palen.


Niet zo zielig kijken joh.


Houd toch je smoelen dicht.


Eerlijk zullen we alles delen.


Oog in oog met de stadspyromaan.

wezen wat de volgende te maken stap is. Hierdoor houd je het gevoel dat je midden in het verhaal zit.
Overigens zijn er geen continue-mogelijkheden, alleen maar passwords. Je zult het dus moeten doen met de drie levens die je aan het begin krijgt en de extra levens die je nog in het verdere spelverloop kunt vinden. Concentratieverslapping is er dus niet bij.
En zo kan ik nog wel een paar pagina's vullen over de overige hoogstandjes in Nightmare Creatures (de meeslepende muziek, het gekrijs van aanvallende monsters en de schitterend uitgewerkte details, zoals de dwarrelende herfstbladeren, zijn daarvan slechts een paar voorbeelden).
Laat ik maar afsluiten met de vermelding dat iedere gamer die niet bang is voor liters bloed en hardcore horror van de bovenste plank, deze sure shot moet toevoegen aan zijn collectie. Je zult niet teleurgesteld worden.


Dat wordt een kunstgebitje kopen.


Who's afraid of the big bad wolf?

Vliegen in een straaljager is een van de allervetste dingen in de wereld maar blijft voor bijna iedereen een jongensdroom. 'Second best' is wellicht Ace Combat 2, een heerlijk snoepje voor leunstoelpiloten en ligbankvliegeniers.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	9⁰

- ▲ Veel vliegtuigen
- ▲ Veel missies
- ▲ Veel actie
- ▼ Weinig verschillende wapens

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Namco
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

8⁸

Vliegen in een straaljager is de shit en in Ace Combat 2 waan je je zo in de cockpit. De game is niet zo complex als vele andere vliegsims maar levert toch superdope actie op. Dit spel heeft me dagenlang bezig gehouden en gaat door de variatie in moeilijkheid en controls zeker niet snel vervelen.
ANDREAS

I BELIEVE I CAN FLY

Gevechtsvliegtuigen zijn zo dope, dat je er nooit op uitgekeken raakt, hoeveel films zonder verhaallijn of plot er ook over gemaakt zijn. Het maakt geen donder uit op wat voor kleur motor Tom Cruise nu weer rondscheurt of wat voor onzin hij uitkraamt om het meisje te krijgen, het publiek wacht met spanning tot hij weer in de cockpit van zijn vliegende bolide stapt om een paar dozijn, liefst Russische, tegenstanders het luchtruim uit te knallen.
Sinds de intrede van de flight sim kunnen PC bezitters ook zelf achter de knuppel van een F16 plaatsnemen, en tegenwoordig kan je Pentium of Mac al bijna een volledig natuurgetrouwe vlucht simuleren.

DOMME REGERING

Voor de PlayStation was er nog geen vliegspel dat mij echt op het puntje van mijn stoel deed zitten, maar daar heeft Namco definitief een einde aan gemaakt in de vorm van Ace Combat 2, de opvolger van Air Combat. Dit spel doet je echt dagenlang voor je TV hangen, terwijl je wanhopig probeert om een kwaadaardige terroristengroep terug te dringen die is begonnen aan de voorbereidingen van een grote machtsovername. Want terwijl de regering bezig was met belangrijke onderhandelingen, zagen de slechteriken de mogelijkheid om in het geniep een gigantisch oorlogsapparaat op te bouwen. Gelukkig is er nog een laatste hoop: de speciale vliegeniers-unit, waar jij deel van uitmaakt. Nu maar hopen dat je er wat van bakt.

FLAPROLL

Ace Combat 2 heeft verschrikkelijk veel verschillende missies, waarvoor je natuurlijk ook verschillende typen vliegtuigen nodig hebt. Als je het spel start, heb je de beschikking over een A-4 en een F-4 maar met elke missie valt vette cash te verdienen, zodat je steeds betere vliegtuigen kan kopen.
Al snel jaag je rond in een F-16 of voer je precisie-bombardementen uit in een heuse STEALTH-bommenwerper.
Elk vliegtuig heeft zijn eigen handling en dat voel je ook, zeker als je gebruik maakt van de Expert-besturing. Hierbij bestuur je het vliegtuig net als in het echt en moet de juiste combinatie van flaps, rolls en snelheid je uiteindelijk recht achter je vijand doen belanden, zodat je hem met een druk op de knop kan uitschakelen.

VERSCHILLENDE MISSIES

De intro van Ace Combat 2 is nauwelijks van de werkelijkheid te onderscheiden en echt moddervet.
De graphics van de game zelf zijn goed, alleen zijn er niet genoeg views om uit te kiezen. Maar vooral de grote verschillen tussen de levels maken dit spel zo leuk. Terwijl het ene level bestaat uit een high-speed chase hoog boven de wolkengrens, voert een andere je door de nauwe valleien van een lange canyon, waar je je vliegtuig supervoorzichtig doorheen moet manoeuvreren.
Tel daar nog eens een soundtrack bij op die perfect aansluit bij de levels en je hebt een vliegspel dat tot grote hoogten stijgt.

Hebbes!

POWER TIP
Gebruik een [illegible] bij moeilijke missies.

Top Gun is er niks bij.

Vlieg door nauwe canyons.

BULLSEYE!

De mazzel!

Even een schip laten zinken.

MISSION ACCOMPLISHED

Nog een potje? Zeker weten!

ACE COMBAT 2

Multiplayer deathmatch.

Super lobster attack!

Dan liever de lucht in.

Totale paniek!

Zeedraakje.

Is er in deze haven ergens een klein café?

Overboard!

Een spel over een bewapend scheepje dat de wereldzeeën bevaart? Waarom niet? Psychnosis heeft ons immers al vaker verrast met originele titels.

DAS BOOT

De zeevaart staat als het ware aan de wieg van de Nederlandse geschiedenis. Ons kleine kikkerlandje is er immers groot door geworden. VOC, Piet Heijn en de zilvervloot, Admiraal de Ruyter; onze schoolboeken staan er vol van. Toch is er nog nooit een videogame op de markt gebracht waarin je aan het roer staat van een ouderwets houten schip. En waarom niet? Omdat het een verschrikkelijk saai spel zou worden. Varen is namelijk wel leuk maar dan moet je ook de zeelucht proeven en 's nachts met een Fisherman's Friend in je mond terugdenken aan je vrouw en kinderen. Thuis achter de buis lijkt me het naspelen van een zeereis rond Kaap de Goede Hoop geen bijster spannend idee. Tenzij je natuurlijk Psychnosis vraagt om met het gegeven aan de slag te gaan. Want deze softwarehelden maken van elk nieuw idee weer een feest. Ze voorzien je schip van raket-installaties en bliksemkanonnen en laten je aantreden tegen dronken octopussen en kamikaze-bombervissen.

ORIGINEEL

Overboard! is vooral een heel erg origineel spel en in een tijd waar elk idee vijfhonderd keer wordt uitgemolken, is het een verademing om weer eens wat nieuws te zien. En hoewel Overboard! aanvankelijk wel een beetje doet denken aan een te water gelaten Micro Machines, is het veel meer dan een simpele racer. De bedoeling is namelijk om twintig levels door te komen die zijn verdeeld over vijf gebieden: de Caribische eilanden, de Inca-tijd, Antarctica, Industriegebied en het Midden Oosten. Tijdens de levels moet je puzzels en raadsels oplossen en dat terwijl je constant onder vuur wordt genomen door vijandige schepen en achterna wordt gezeten door kwaadaardige vissen, die net als die Amerikaanse en Russische marine-dolfijnen op je schip afzwemmen met een bom op hun neus. Gelukkig heb je de beschikking over een gigantisch wapenarsenaal, waaronder kanonnen, mortieren, vlammenwerpers en zelfs complete raketlanceerinstallaties! Met die laatste kan je lastige ballonvaarders uit de lucht knallen, voordat ze je schip in de hens steken. Je kan zelf trouwens ook je zeilen inruilen voor een ballon, waardoor je gewoon over lastige stukjes heen kan vliegen!

POWER TIP

Als je schip in brand staat, vaar dan onder een waterval door om het te blussen.

SUPER-MULTI

De besturing van Overboard! lijkt in het begin een beetje vreemd, omdat je gas (of liever gezegd: wind) moet geven met je R1-knop, maar dat went snel. Lekker is vooral dat je met je andere vingerknoppen razendsnel door je wapenarsenaal kan scrollen. De graphics zijn niet wereldschokkend hoewel het water, waar toch 90% van het spel uit bestaat, er heel mooi uitziet, vooral als er net een tegenstander van je in is gezonken! Maar de mooiste feature van Overboard! is de perfecte multiplayer mogelijkheid. Met gebruik van een multi-tap, kunnen er tot vijf spelers tegelijk(!) spelen in één en dezelfde arena. Naarmate de schepen verder van elkaar verwijderd zijn, zoomt het beeld uit, zodat alle spelers altijd te zien zijn! Een ideale game dus voor grote families.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	8°

- Leuk idee
- Multi-tap
- Mooi water
- Actiepuzzels

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: Psychnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

8²

Een hele dope game zowel voor de kleintjes als voor de oudere gamers. Want hoewel het spel in eerste instantie een beetje kinderachtig oogt, valt er ook voor de meer ervaren gamer genoeg te doen. De raadseltjes zijn niet moeilijk maar de combinatie van puzzels, shoot'em up action en het idee, maakt het een leuke en vooral hele originele game.
ANDREAS

Normaal zijn bouw sims zo droog als een Martini in de Sahara (shaken not stirred). Maar Constructor is net even anders...





Gezellig dichtbij een kerkhof bouwen.

Laat maar branden, dat huis is toch niet van mij.

Ik hoop dat dat geen urinemonster is.

Waar is de ME als je ze nodig hebt?

Langharig werkschuw tuig maakt het je moeilijk.

RAPPORT

GRAPHICS	8^0
GELUID	7^0
ORIGINALITEIT	8^7
SPEELBAARHEID	8^2

- Grappig
- Mooie graphics
- Maffia inhuren
- Interactie met de characters

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109.95 Bfr. ca. 2095
Systeemeisen: 486 DX2 66, 8Mb RAM, Quad speed CD speler, MS-Dos 6.0. SoundBlaster of compatible geluidskaart.
Fabrikant: Acclaim
Distributeur: Bomico
Tel: 040-2393555



De graphics zijn mooi en duidelijk. Alles is groot genoeg, zodat je geen vergrootglas nodig hebt om te zien wat er gebeurt. De interface van het spel is niet al te ingewikkeld maar wat dit spel echt tof maakt, is de humor en de interactie met de characters. Eindelijk een sim die ik ook leuk vind.

BAS

VIJF DOELEN

In Constructor neem je de rol op je van directeur van een bouwonderneming. Je doel is om zoveel mogelijk te bouwen en geld als water te verdienen. Tot zover niets nieuws dus. Je begint je imperium met een klein stukje grond en daar zet je jouw hoofdkwartier neer. Dan kun je jezelf vijf verschillende doelen stellen waarbij je of zoveel mogelijk geld moet verdienen, overal ter wereld ieder soort gebouw neer moet zetten dan wel bezitten, zoveel mogelijk gebouwen moet neerzetten of tenslotte een stressvrije omgeving creëren met de beste leefomstandigheden.

KLAGENDE CHARACTERS

Oké, nog steeds niet veel nieuws onder de zon dus. Wat wel anders is, is dat je buiten de zorgen voor je zaak ook nog eens met de persoonlijkheden van de characters in het spel te maken krijgt. Je zal ze allemaal tevreden moeten houden. In veel andere sims zijn de bewoners van jouw gebouwen of steden, niet meer dan een paar poppetjes die voor je werken of gewoon rondlopen. In Constructor krijg je te maken met characters die aan je kop lopen te zeiken. 'M'n waterleiding is gesprongen, ik vind m'n tuin te klein, ik heb last van de buren, er is teveel criminaliteit', en ga zo maar door.

Je zult voor iedere klacht de juiste oplossing moeten vinden.



ALLES ZELF DOEN

Het is namelijk zo in Constructor dat er helemaal niets voor je gedaan wordt. Je zult echt alles zelf moeten regelen. Zo krijg je bijvoorbeeld plotseling te horen dat er een zooi hippies in je buurt lopen te demonstreren, terwijl een motorgang je basisschool in puin slaat. Maar omdat de politie te druk bezig is met die hippie demonstratie, hebben ze geen tijd voor die motorgang.

De enige oplossing is dan om de maffia in te schakelen om een paar van die hippies af te schieten. Maar ja, die gasten werken ook niet voor niets, je zult ook voor hen een kantoor moeten regelen. Jezus, je zou er overspannen van worden. Ook je tegenstanders laten je niet met rust.

Je kunt kiezen om tegen de computer te spelen, maar ook via een netwerk of modem. Je tegenstander zal alles in het werk stellen om het jou moeilijk te maken. Zo kun je bezoek krijgen van een klusjesman, die in plaats van de boel te repareren, er juist een puinhoop van maakt. Ook lopen er psychotische clowns met een doosje lucifers rond. Nou dan weet je het wel.

Maar zoals dat in echte zaken ook gaat, jij probeert natuurlijk net zo goed om je concurrenten dwars te zitten.



Pete Sampras Tennis '97

Zo hou je dat racket dus niet vast.

hang lookalike duikt naar een Edammer Kaas.

Mooie baan daar in Moskou.

Stopvolley in de maak.

Hé, wacht effe, ik zit net zo lekker.

Laat je niet afleiden door die korte rokjes.

POWER TIP

Om spin aan een bal te geven moet je twee keer op rechts of links drukken nadat je hebt geslagen.

Tijdens de US Open werd Pete Sampras er in de derde ronde uitgemept door Peter 'snipneus' Korda. In Pete Sampras Tennis '97 kun jij bewijzen dat je het beter kan.

NUMMER EEN

Zoals jullie wel weten hebben wij in Ed niet alleen een eindredacteur en een fanatiek racegames tester, maar bovendien een lopende sport-encyclopedie. In ons luxueuze testhok staat de televisie dan ook steevast aan tijdens Formule 1 wedstrijden, de Tour de France of tennistoernooien. Deze wedstrijden geven natuurlijk genoeg stof voor discussie op de redactie maar over een ding zijn we het eens: Pete Sampras is de beste tennisser ter wereld. Dit dachten de makers van PST '97 waarschijnlijk ook. Ze plakten de naam van de nummer een van de wereld op hun game en zien hoopvol hun omzet stijgen.

PIELEN

Persoonlijk vind ik die Pete Sampras maar een rare badmuts. A: hij steekt altijd zo lullig zijn tongetje uit zijn mond voordat hij gaat serveren, B: hij maakt nooit eens een grapje en C: heb ik hem nog nooit zien lachen of andere emoties zien uiten.

[Sorry, maar hier moet ik Jan even corrigeren. Bij de Australian Open 1995 barstte Sampras in snikken uit toen iemand tijdens z'n wedstrijd tegen Agassi riep: "do it for your coach". De trainer van Pete lag op dat moment op sterven- Ed]

Om dit spel goed de baas te kunnen moet je eigenlijk een joypad hebben, want het laat zich niet met joystick spelen en met het toetsenbord is het haast geen doen. Je dient acht toetsen te configureren die je ook nog meerdere keren achter elkaar of tegelijkertijd in moet drukken om een gewenst effect te krijgen.

Zo zat ik zeker tien minuten te pielen voordat ik sowieso een service *in*sloeg! Na twee verpulverde toetsenborden, 175 uit m'n hoofd getrokken haren en drie nachten zonder slaap kwam er eindelijk wat souplesse in mijn spel en won ik af en toe zelfs een punt. Als je dit stadium gepasseerd bent, kun je aan de dropshots, lobs en slice-effect gaan werken. Kortom: PST '97 is hard werken op een PC.

FRAAI

Het spel is overigens zeer fraai vormgegeven. Er zijn diverse camerastandpunten die erg realistisch overkomen. Zo kun je de camera zo instellen dat deze constant de bal blijft volgen. Ook kun je vanuit jouw speler het veld aanschouwen maar deze optie raad ik af want hier word je dus echt kotsmisselijk van.

Je speelt op verschillende toernooien zoals Spanish Grand Prix, Hong Kong Open, de Kremlin Cup, de Frankfurt Championchip en natuurlijk de vier grand slams.

Je kunt bovendien ook dubbelen en gemengd spelen. Maar houd wel je ogen op de bal gericht en niet op het korte rokje van je medespeelster.

RAPPOR

GRAPHICS 8⁵

GELUID 8⁰

ORIGINALITEIT 8⁰

SPEELBAARHEID 7⁵

▲ Veel verschillende banen

▲ Zowel enkel als dubbel

▲ Coole camera-standpunten

▼ Moeilijke besturing

PC CD-ROM

Prijs: N.N.B.
Systeemeisen: 486 DX, 16Mb RAM, 33 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95 of DOS 6.0.
Fabrikant: Codemaster
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

80

Als je de bediening eenmaal doorhebt, je aan gort gedrukte toetsenbord hebt vervangen en je ergernis hebt overwonnen, dan kan dit een heel aardig tennisspel zijn.

JAN

ALLSTAR SOCCER


Dat lijkt onze Ruud wel.


Karate Cantona.


Vreemd intro voor een voetbal game.


Voor mij hoeft 't niet meer. Ik ga naar huis.

Allstar Soccer lijkt in eerste instantie een waanzinnig voetbalspel. Hippe graffiti vormgeving, funky jungle muziek en een openings-trailer waar de vonken van af vliegen. Maar, een goede intro is in de gameswereld allerminst het halve werk.

WONDERBRA

De weirde intro van Allstar Soccer begint met een dwaas verhaaltje over een sportverslaggever die zich verslaapt en vervolgens met behulp van duikboten, vliegtuigen en ruimtevaartschepen nog net op tijd in de TV-studio verschijnt. Grappig maar ook een beetje vreemd.
De echte sterren van Allstar Soccer blijken niet de Romario's van deze wereld te zijn maar figuren als Kees Jansma. Nu luister ik al mijn hele leven vol bewondering naar het commentaar bij voetbalwedstrijden en is het mijn geheime droom om ooit een interland te verslaan, dus ik sta niet helemaal afwijzend tegen over dit toch wel wat bizarre concept.
Iedere wedstrijd wordt van commentaar voorzien door twee verslaggevers: een Britse droogkloot en een gastcommentator die op een waanzinnige wijze uit zijn nek zwamt. "Why is it that dishes with the same name are different in every Indian restaurant?". Duh? "If a camel would have small bumps would it wear a wonderbra to make them look bigger?" Come again.

LACH JE ROT

Na een half uur met volle teugen van het absurde commentaar genoten te hebben en de grappen zich lijken te herhalen, bekruipt mij het angstige gevoel dat dit eigenlijk helemaal niet zo'n supertof spel is als ik in eerste instantie dacht.
De grappen zijn wel komisch maar de gameplay is om te huilen. Het verfijnde technische kunst- en vliegwerk dat je bij vele andere voetbalspellen uit de knoppen kan toveren, blijft hier uit. Het zijn lompe passes en onmogelijk hoge ballen wat de klok slaat. Niks geen effectballen, bicyclekicks of schijnbewegingen.
Op het hoesje prijken karikaturen van bekende voetballers (ik meen onder andere Ruud Gullit en Eric Cantona te herkennen) die suggereren dat de graphics eveneens met een goed gevoel voor humor zijn vervaardigd.
Helaas faalt Allstar Soccer ook op dit front op dramatische wijze. De poppetjes die voor voetballers door moeten gaan, zijn piepklein en moeilijk te bedienen. Van enige overeenkomst met bestaande voetballers is sowieso geen sprake. De teams zijn fictief en slechts van elkaar te onderscheiden middels de kleur van hun shirts. "The team looks very clean and well ironed as well". Het lachen is mij inmiddels vergaan.


Een linkse directe...


En gewoon weglopen of er niets aan de hand is.


Mooie snoekduik maar geen bal te zien.


Smerige sliding.

POWER TIP
Neem een goed voetbalspel en voorzie het zelf van grappig commentaar.

RAPPORT

GRAPHICS	5^5
GELUID	8^5
ORIGINALITEIT	7^0
SPEELBAARHEID	6^0

▲ Grappig commentaar
▲ Funky muziek
▼ Matige gameplay
▼ Suffe graphics

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Eidos
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832



Allstar Soccer stelt als voetbalspel vrij weinig voor. De mogelijkheden van de voetballers zijn beperkt en de graphics zijn, om het zacht uit te drukken, ver beneden peil (met uitzondering van de 'trailer'). De programmeurs krijgen van mij wel een complimentje voor de grappen en grollen en de extreem funky muziek.
KEES

Na The Lion King in de jungle, Pocahontas in het 18e eeuwse Amerika en de klokkeluider uit Parijs is het nu de beurt aan een figuur uit de Griekse oudheid om weer een hoop centjes voor Disney te verdienen: Hercules de godenzoon gaat voor het witte doek en digitaal!


Hoe kom ik hier in de naam van Zeus voorbij?


Ik hou niet van mannen met paardebillen.


een door bovenop z'n rug te springen is deze Centaur te verslaan.


Hercules met z'n humeurige beschermduivel.

POWER TIP

Ga bij de boss met de dodelijke ogen achter een pilaar staan. Zij zal de pilaar kapot schieten waardoor een spiegel op de grond valt. Ga nu achter de spiegel staan en de straal die uit haar ogen komt, kaatst naar haar terug. Dit vindt ze niet zo lekker.


Ja schat, ik ben heus op tijd thuis voor het eten.


Crosstown traffic in hartje Athene.


Kolere wat een beest.




En dit zijn z'n broertjes.


Rustig, rustig, iedereen krijgt een handtekening.

Dat hangbuikzwijn gaat eraan!

MERCHANDISE HYPE

Het is een ongeschreven maar gouden regel dat de release van een grote actiefilm of zoete tekenfilm vergezeld gaat van een hoop merchandise. T-shirts, handdoeken, kopjes, borden, agenda's, condooms, sleutelhangers, theepotten, sokken, zeepjes en toiletpapier: je kan het zo gek niet bedenken of het wordt wel gemaakt en verkocht.
Natuurlijk laat iedere zichzelf respecterende filmproductiemaatschappij hier ook maar meteen een computerspelletje bij maken. Als we toch eenmaal bezig zijn...
Het grote Walt Disney concern is hiervan een sprekend voorbeeld. Als je eens wist hoeveel miljarden dollars zij alleen al hebben verdiend aan al die Lion King-, Pocahontas- en Notre Dameshit. Het gaat Disney allang niet meer om de films. Ze verdienen namelijk veel meer met al die leuke spulletjes en de hype die er omheen gemaakt wordt.
En nu is Hercules aan de beurt om uitgebuit en verkocht te worden. Te beginnen met de PlayStation en binnenkort voor de PC. Hercules gaat digitaal.

GODEN SOAP

De klassieke Griekse Godenwereld stond ooit bol van jaloezie en intriges. Al die overbekende soapseries kunnen nog een puntje zuigen aan wat er zich in de oudheid allemaal op de berg Olympus afspeelde. Lees en huiver.
Zoals iedereen wel weet was Hercules de zoon van de Griekse Oppergod Zeus en de mooie Godin Hera. Er leek voor hem een gouden toekomst te zijn weggelegd als opvolger van zijn vader maar de machtige God van de Onderwereld Hades dacht hier anders over. Hij is namelijk van plan om Zeus van zijn godentroon te stoten en Olympus van hem over te nemen.
Er was alleen een klein probleempje: de geboorte van Hercules. Drie wijze heksen hadden namelijk aan Hades voorspeld dat als Hercules zou blijven leven, hij zijn kleine staatsgreep wel kon vergeten. Eenmaal volwassen zou Hercules namelijk te sterk zijn voor Hades om z'n snode plannetje uit te voeren.
Hierop ontvoerde Hades de kleine Hercules uit zijn wiegje en voerde hem een drankje dat ervoor zou zorgen dat de jonge god in het vervolg als gewone sterveling door het leven moest gaan. Wonder boven wonder lukte het plan van Hades maar er was toch iets fout gegaan. Hercules had namelijk zijn goddelijke krachten behouden en hiermee zou hij alsnog in staat zijn om Hades te verslaan. De enige zwakke plek van Hercules was zijn liefde voor de mooie maar behekste Meg. En Hades besloot hier heel sluw gebruik van te maken...

PAARDEVLEES

Hercules is voor het grootste deel een sidescrolling spel waarin de jonge halfgod allerlei vijanden en obsta-

kels moet neermaaien om de vele levels met succes te volbrengen. In het begin is het allemaal nog vrij eenvoudig en beperken de gevechten zich tot wat trainingen en coördinatie-oefeningen. Maar al snel na het eerste level dienen de eerste echte tegenstanders zich aan.
Een paar op hol geslagen centaurs (half mens/half paard) hebben geen zin om door Hercules bereden te worden en gaan een potje moeilijk doen. De eerste paar knollen zijn echter met een stel goed geplaatste zwaardsteken al snel gereduceerd tot een paar rollen bloedworst maar de eindbaas Centaur doet iets moeilijker. Het enige dat je hier moet doen is iedere keer weer naar het plateau links op het scherm springen en vanaf die plek jezelf op de rug van de Centaur gooien. Daar houdt ie namelijk niet van en dat is nu juist waar wij de grootste lol in hebben.

BLIJVEN HAKKEN

De graphics zijn van meet af aan fantastisch. Het is alsof de tekenfilm (hoewel ik de film zelf nog niet gezien heb) in interactieve vorm aan je voorbij trekt.
Vooral het bloedige 3D gevecht met de boss-draak Hydra ziet er erg indrukwekkend uit. In het begin heeft deze draak gewoon één hoofd, maar als je dit hoofd er afhakt, komen er maar liefst twee terug!
Op een gegeven moment heb je dus een draak voor je staan die maar liefst acht hoofden heeft die allemaal naar je happen alsof je het eerste de beste bifi-worstje bent. Gewoon door blijven hakken en alles komt goed. En zo zijn alle boss-levels om van te snoepen. Twee andere voorbeelden van gameplay die Hercules erg interessant maken, zijn de 3D Crash Bandicoot-achtige levels waarin Hercules zich al rennend een weg moet zien te banen door een wirwar van bewegende obstakels en de mogelijkheid om Hercules ook naar je toe en van je af te laten lopen (denk hierbij aan het spel Kuifje in Tibet).

MET STIP

In vergelijking met vorige Disney Games staat Hercules wat mij betreft met stip bovenaan. Het spel scoort namelijk op vrijwel alle punten uitstekend. Hercules beweegt heel natuurlijk en de achtergronden zien er in ieder level weer even goed uit. Daarnaast is de besturing van Hercules goddelijk eenvoudig. Zo lekker voel je ze maar zelden. Ik denk dat Disney met dit spel een heel sterk artikel in handen heeft dat weer vele miljoenen gaat opbrengen. Het enige dat jij nu nog moet doen is Hercules een handje helpen om die duivelse Hades te verslaan. Toch wel zonde, want deze onderwereldfiguur is een koele gast.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁵
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	9⁵

- Ook in het Nederlands verkrijgbaar
- Interactieve tekenfilm
- Afwisselend
- Lekker en lang speelbaar

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109.95 Bfr. ca. 2000
Fabrikant: SCEE/Disney Interactive/Eurocom
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720



Voor alle Disney liefhebbers is Hercules een droom die waarheid wordt. Wie dit spel aanschaft is namelijk de trotse eigenaar van de nieuwste Disneyfilm. De interactieve versie wel te verstaan. Ga zitten en laat je meevoeren naar het oude Griekenland.
THOMAS



Even wat zwaardoefeningen voordat het feest begint.

Tjjakkaa, en weg is die prehistorische schijtlijster.

Zo'n AA'tje glijdt er altijd wel in.

Kablam, dat pilaartje stond in de weg.

Dat haaiengebitje kan wel wat onderhoud gebruiken.

Sprinten of pletten.

Ik kan deze maand mijn soldaten kissies weer aantrekken, m'n geweer om m'n schouder hangen en m'n moeder een kus vaarwel geven: het is tijd voor de war sim Close Combat 2: A Bridge To Far.


Een handig overzicht om te zien hoe 't met je manschappen is gesteld.

OP VISITE BIJ DE MOFFEN

Voor de grote invasie bij Normandië, hebben de geallieerden het eerst geprobeerd met Operation Market Garden. De bedoeling was om Nederland binnen te vallen met een lading soldaten, de rivieren over te steken en zo het Derde Rijk vanuit Nederland een bezoekje te brengen.
Om over die rivieren te komen moesten wel de bruggen in tact blijven en daarvoor werden er hele ladingen paratroepen gedropt. Hun doel was om de bruggen veilig te stellen en te verdedigen, tot de grote troepenmacht kwam.
Helaas werden ze o.a. opgewacht door de negende en tiende SS Pantzer divisie. Bij Arnhem, Eindhoven en Nijmegen kwamen ze flink vast te zitten en werd het een strijd van deur tot deur en man tegen man.

BRIDGE BATTLE

Na het succes van het eerste deel van Close Combat: Operation Market Garden, gaat het in A Bridge To Far vooral om de strijd rond de bruggen. Je commandeert honderddertig verschillende Engelse, Poolse en Amerikaanse troepen over het scherm. Ook kun je kiezen om aan de kant van Hans Der Kraut te vechten, maar dat doen we natuurlijk niet.
Je kunt aan de slag met de Battles, dan vecht je een slag uit en als je wint kun je weer een nieuwe kiezen.
Ga je voor de Operations, dan is het de bedoeling om een bepaalde opdracht te volbrengen.
Dan is er nog de Campaign en dat is voor degene die carrière in het leger wil maken.
Mocht je nieuw zijn in deze oorlog, dan raad ik je aan eerst even naar het Bootcamp te gaan, hier leer je hoe alles in z'n werk gaat in dit spel.

VERANDERINGEN

In vergelijking met het eerste deel zijn er meerdere veranderingen in dit deel van Close Combat. Het battlefield beslaat een groter deel van het veld en de characters zijn ook groter en dus duidelijker geworden. Ook de interface is een stuk overzichtelijker.
Het is nu bijvoorbeeld makkelijker om je status te bekijken in een handig overzichtbalk onderaan het scherm.
Verder zijn er meer soorten troepen bijgekomen en een paar nieuwe tanks en bepantsering. Ook heb je nu, op veler verzoek, de beschikking over een kereltje met een vlammenwerper.
De graphics zijn er ook op vooruit gegaan en tevens is het nu mogelijk om de troepen die je in beweging hebt gezet, een nieuw commando te geven.
Kortom het is dus allemaal nog realistischer, en daar gaat het tenslotte om in een war sim.


Tankbattle.


M'n paratroopers zijn geland.

RAPPORT

GRAPHICS	7,7
GELUID	8,0
ORIGINALITEIT	7,5
SPEELBAARHEID	8,4

- + Duidelijke interface
- + Groter battlefield en characters
- − Slecht onderwerp voor een spelletje
- − Der Tod war nicht daar

PC CD-ROM
Prijs: ca. ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM, 20 Mb schijfruimte, muis, geluidskaart, Win 95.
Fabrikant: Atomic Games
Distributeur: Microsoft
Tel.023-5677700

8,8

Van alle war sims die ik heb gespeeld, vond ik dit spel toch wel de makkelijkste om te doen. Hoewel ik totaal geen strategisch inzicht heb, behaalde ik zelfs zo nu en dan een bescheiden overwinning en betrapte ik me erop dat ik het eigenlijk best wel leuk vond... een beetje.

POWER TIP
Voor echte warsim nerds: in de battlemaker kun je het hele veld aanpassen.


Daar gaat m'n aardappelveld.


Hé jongens, die brug moest heel blijven ja.

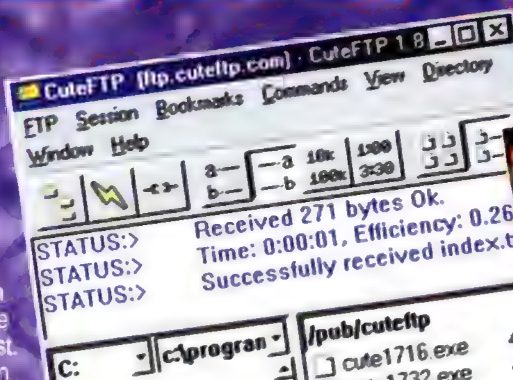

Slachtpartij op het dorpsplein van Schijndel.

CLOSE COMBAT 2
A BRIDGE TOO FAR

POWERWEB Update

http://www.bpa.nl/powerweb

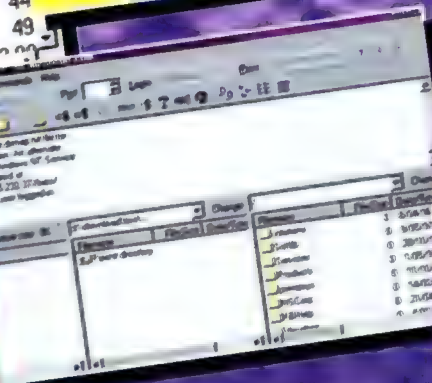
Het Powerweb is populair, dat kan ik aan het aantal 'hits', vragen en opmerkingen inmiddels rustig vaststellen. Een probleempje waar sommige Web-bezoekers tegenaan lopen is het downloaden van demo's.











SCHELDBRIEVEN

Ik ontvang dagelijks een heleboel e-mails op de Powerweb redactie. Ik probeer ze zo goed als mogelijk allemaal te beantwoorden. Sommige van die mailtjes zijn regelrechte scheldbrieven. Vaak komt dat omdat de schrijver heeft geprobeerd om een demo te downloaden van het Powerweb en dat is dan mislukt. Uiteraard word ik daar persoonlijk verantwoordelijk voor gehouden en krijg ik de wind van voren. Helaas kan ik er niet altijd wat aan doen. Ik krijg een demo op disc of ik download hem van een site. Via een FTP programma zet ik hem op het Powerweb. Om te controleren of alles goed is gegaan, download ik hem dan zelf en probeer of ie wil installeren en spelen. Lukt dat, dan zet ik 'm definitief op het web en dan zou het toch zo moeten zijn dat alle demo's ook door jullie zijn te downloaden. Maar waarom gaat dat dan soms niet goed?

AANTAL OORZAKEN

Er zijn verschillende oorzaken waar dit aan kan liggen. Het kan zijn dat de Powerweb server erg druk is, je eigen server kan druk zijn of het is een te groot bestand en je modem is te langzaam.
Wat ook nog wel eens wil gebeuren is dat jouw eigen server je van het Internet afgooit. Dat is bijzonder vervelend als je net een demo van bijvoorbeeld 16 Mb aan het downloaden bent, en hem bijna helemaal binnen hebt. Dan heb je al die tijd voor niks zitten wachten. Dan kun je weer opnieuw beginnen en gaat dat stomme ding opnieuw alles binnenhalen wat ie net ook al had gelezen, terwijl je alleen de laatste twee Mb hebt gemist. Ook ik heb een aantal keer dat probleem gehad, niet alleen met het downloaden van iets, maar ook met het uploaden van dingen op het Web.

HANDIG PROGRAMMA

Toen ik laatst de demo's van Worms 2 en Hexen 2 aan het downloaden was, gebeurde het een paar keer dat het fout ging. Toen zag ik op de Worms pagina 'links' naar twee sites waar je een programma kunt downloaden dat speciaal voor dit soort problemen is bedoeld. Deze programma's zorgen er onder andere voor dat een afgebroken download verder gaat waar je was gebleven. Het leest dus eerst wat je al hebt en dan download het de rest. Ook kun je hiermee dingen uploaden en mocht het contact met je server plotseling verbroken worden, dan zorgen deze programma's ervoor dat hij zelf weer contact maakt en verder gaat waar je was gebleven.
Degene met de duidelijkste uitleg vond ik **Bulletproof FTP** (www.bpftp.com), maar ook **Cute FTP** (www.cuteftp.com) zag er niet slecht uit. Het zijn kleine programma's van een paar honderd Kb dus daar hoef je het niet voor te laten, je hebt ze zo gedownload. Daarnaast zal het je een hoop ergernis besparen. Check it out.

POWERWEB DOWNLOADS

Als je dan toch aan het surfen bent en zo'n programma hebt gedownload, kun je het beste even langs het PowerWeb gaan om daar die grote demo's te downloaden waar je eerst moeite mee had. Wat dacht je van Dungeon Keeper, of anders Take No Prisoners, Worms 2, Dark Colony en Hexen 2. Probeer ze eens uit!

BAS





Downloaden van het Web? Van links naar rechts: Dark Colony en Hexen 2.

Gedreven door het enorme succes van de Star Wars titel Dark Forces, komt Lucas Arts met het lang verwachte vervolg. Kan deze 3D, first person, shoot'em up zich staande houden in het Quake tijdperk?

GEEN GRAP

In Dark Forces deel 1 maakten we kennis met Kyle Katarn, een jonge huurling, die succesvol infiltreerde in de Empire. Jedi Knight vervolgt het verhaal van Katarn als hij op onderzoek uit gaat naar zijn verleden en de mysterieuze wegen van de Jedi leert kennen.

De belangrijkste opdracht van Kyle is om zeven Dark Jedi's zien te weerhouden van het vrijlaten van de machten die verscholen liggen op een Jedi begraafplaats. Deze taak dwingt Katarn tot een confrontatie met zijn eigen duistere verleden. Kyle moet zijn eigen lot bepalen. Kiest hij de Dark Side dan krijgt hij enorm veel power maar breekt hij wel voorgoed met het goede. Kiest hij de Light Side, dan zal hij het hoofd moeten bieden aan heel veel evil. Welk pad Katarn ook kiest, het zal het aanzicht van de galaxy voor altijd veranderen. Jedi Knight begint met een prachtig intro dat misschien wel net zoveel gekost heeft als een gemiddeld spel, en de filmpjes stoppen niet. Tussen de missies door word je telkens opnieuw de actie ingetrokken door een nieuw filmisch hoogstandje.

NIET DOOM MAAR TOMB!

In de PU van April 1995 werd geschreven dat Dark Forces op Doom leek maar geen kloon was. Ik begin met te zeggen dat Jedi Knight lijkt op andere 3D shoot'em ups, maar om er een kloon stempel op te zetten is ook hier niet op z'n plaats. Als je me vraagt van welke nieuwe titel Jedi Knight het meest weg heeft, zeg ik; Tomb Raider. De belangrijkste reden daarvoor zijn de graphics die van dezelfde kwaliteit zijn, zo niet beter. De eerste keer dat ik het spel speelde, zette ik de 3D accelerator aan in de games display setup. De graphics waren fantastisch, helder, schoon en schaduwrijk. De gameplay echter was wat rommelig, leek veel te traag maar misschien lag dit aan mijn Graphics card. Ik schakelde die uit en kwam erachter dat zelfs zonder de 3D accelerator de graphics fantastisch waren. Met een echte 3D wereld, zes graden van vrijheid, polygonal vijanden, mag Jedi Knight er wezen, met hier nog aan toegevoegd support voor 3D hardware en de even fraaie als nuttige mogelijkheid om een 'external' camerastandpunt te gebruiken om jezelf te zien, a la Shadows of the Empire.

'LEAVE ME ALONE'

De cast van de vijandelijke karakters die je onderweg ontmoet, zal je bekend voorkomen als je op de hoogte bent van Star Wars. Zo niet, lees dan even mee.

Er zijn van die grote vervelende varkens met bijltjes, aliens met kleine ray guns, op muggen lijkende dingen en weet ik veel wat nog meer om te killen. Er zijn ook een paar gastjes die je wel mag maar niet hoeft te doden, aangezien ze alleen rondlopen en zeggen 'Leave me alone' of 'No blasters'. Dit kan een oude man zijn, een of ander meisje, een zilveren ventje of iets dat op een rollend vuilnisvat lijkt.

Spelers vinden een grote variëteit aan wapens, oud en nieuw, in het Jedi Knight arsenaal. Het vertrouwde Bryar pistool, een Stormtrooper geweer, Thermal Detonators, Repeater gun (opgepakt in Dark Forces van de verslagen Dark Troopers), Turret gun en Imperial Machines mijnen.

Waarschijnlijk is het meest opwindende nieuwe wapen dat je in Jedi Knight kan vinden de lightsaber. Hoewel het bijvoorbeeld niet echt handig was tijdens m'n gevecht tegen een met een machine gun bewapende zombie, gaf 't me wel het gevoel dat ik de macht had.

THE FORCE

Een nieuwe feature van Jedi Knight zijn de force powers. Dit zijn verschillende speciale mogelijkheden die Kyle zal leren tijdens zijn avonturen.

Er zijn drie soorten force powers: General, Light Side en Dark Side. De speler is wel een beetje gelimiteerd in wat hij kan kiezen. Iedereen heeft bijvoorbeeld toegang tot de General bevoegdheden, maar kies je voor het gebruik van een Light Side power, dan kan je geen Dark Side powers meer kiezen en vice versa.

Elke force power heeft vier verschillende power levels. In singleplayer en multiplayer, krijg je force 'stars' om aan bepaalde powers te geven. Hoe meer je aan die powers geeft, hoe sterker deze zullen zijn.

General powers zijn: force speed, force jump, force pull en force seeing.

Light Side powers zijn: healing, invisibility, blinding (blindeert tegenstanders voor een ogenblik) en absorb (zet de force energie die op jou wordt uitgeoefend om in force energie die jij kan gebruiken).

Dark Side powers zijn: force throw, grip, lightning bolts (schiet bliksem vanuit je vingertoppen) en destruction.

MULTI-PLAYER

Je kan spelen via LAN of Internet met maximaal acht spelers. Voor LAN is er geen limiet, degenen met een fast LAN setup kunnen dus met zijn zestienen of zelfs tweeëndertigen tegelijk spelen. Internet spel gaat via de Internet Gaming Zone.

Er zijn drie basis typen van multiplayer play; Total Combat, een 'free-for-all' Team Combat, waar spelers teams kiezen en het uitvechten en Territory Combat, waar spelers teams kiezen en hun territorium verdedigen.


Ook goedemorgen.


Kyle poseert even voor onze camera.


Kom maar op jongens!


Had ik nu maar een dubbelloops geweer.


Soms voel je je heel nietig en klein.


Ter land...


... ter zee...


... en in de lucht.

Dark Forces II

Jedi Knight

Niet onder de gordel slaan, heeft toch geen zin.

Nog meer liefhebbers?

Verrot geslagen door een stel miereneter.

RAPPORT

GRAPHICS	9^6
GELUID	8^9
ORIGINALITEIT	8^4
SPEELBAARHEID	9^3

- ▲ Heldere graphics
- ▲ Goede Wapens
- ▲ 3rd person cam
- ▼ Teveel toetsen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca.2175
Systeemeisen: Min. Pentium 90, Windows 95, 16 Mb RAM, 40 Mb schijfruimte, Double speed CD-speler.
Fabrikant: LucasArts
Distributeur: Homesoft
Tel.023-5311241

9^1

POWER TIP

Je moet soms ogen in je rug hebben.

TETRISPHERE

AMERIKAANSE IMPORT

Ik heb de statistieken er niet op nageslagen maar volgens mij is Tetris het meest succesvolle computerspelletje aller tijden. Het is wellicht het enige spel dat de tand des tijds doorstaan heeft en tot op de dag van vandaag nog steeds door velen met veel plezier gespeeld wordt.

RAPPORT

GRAPHICS	8.8
GELUID	8.9
ORIGINALITEIT	8.8
SPEELBAARHEID	9.2

- Extreem verslavend
- Onbeperkt houdbaar
- Veel mogelijkheden
- Voor alle leeftijden

N64
Prijs: ƒ 199,95 Bfr. ca. 3600
Fabrikant: Nintendo
Verkrijgbaar bij: Future Zone
Tel: 010-4369350

9.0

Tetrisphere is de shit! Dit is een van de weinige computergames waarvan je zeker weet dat het over vijf jaar nog steeds dope is.
KEES

BABY BLOK

Het principe van Tetris gaat terug naar de oervorm van kinderspeelgoed. Ik denk dat iedereen als peuter wel met blokken heeft gespeeld. Een enkeling had misschien, net als ik, ouders die hun kind op jonge leeftijd de basisprincipes van wiskunde wilden bijbrengen en kreeg een blokkendoos waarbij je verschillend gevormde objecten (driehoek, rechthoek, vierkant en cirkel) in het juiste gaatje moest plaatsen. Met andere woorden Tetris was al een deel van je bestaan nog voordat je Nintendo kon uitspreken.
Hoe succesvol Tetris ook mag zijn, er is altijd ruimte voor vernieuwing. De N64 is tenslotte niet voor Jan Doedel uitgevonden. Maar wat te doen met 64 bits wanneer je 's werelds meest simpele spel moet converteren? Natuurlijk we maken het spel drie dimensionaal! Het klinkt als een geforceerde poging om Tetris nieuw leven in te blazen maar in werkelijkheid is het goed nieuws. Tetrisphere is in principe een nieuw spel dat hoogstens geïnspireerd is op Tetris.

DE BAL IS ROND

Het spel begint met een bal die bedekt is met lagen van de bekende, verschillend gevormde, Tetris blokjes. De opzet van het spel is in eerste instantie dat je het hart (centrum) van de bal ontbloot. Afhankelijk van welke mode je kiest, komen daar nog opdrachten bij. Het weghalen van een blokje doe je door op dat blokje, dat naast of op een gelijk gevormd blokje ligt, een gelijk gevormd blokje te plaatsen. Snap je? Als je de gebruiksaanwijzing leest, denk je in eerste instantie dat je een medicijn tegen kanker moet uitvinden maar zodra je gaat spelen merk je dat het best eenvoudig is. Let wel eenvoudig om te proberen, zeker niet makkelijk om erin te slagen. Maar dat maakt het natuurlijk alleen maar leuker.

DIK IS DE MODE

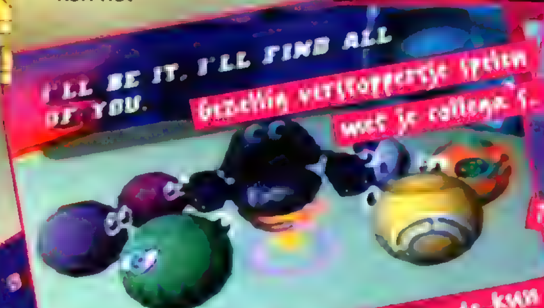
Er zijn zes verschillende modes. Allereerst is er de Resque mode, hier moet je een robot bevrijden uit het hart van de bal. In het begin is het redelijk makkelijk maar er zijn maarliefst honderd levels en die worden uiteraard steeds ingewikkelder.
In de Hide & Seek mode speel je verstoppertje met zes robotjes. Om hen te vinden moet je veertig ballen ontmantelen. Deze keer is simpelweg laag voor laag blokjes weghalen niet voldoende. Bij iedere bal moet je een andere opdracht uitvoeren.
De Puzzle mode bevat honderd puzzels. Voor iedere puzzel krijg je een strikt beperkt aantal handelingen die je mag uitvoeren om de puzzel op te lossen. Er is dus geen ruimte voor fouten.
Time Trial is een mode waarin niets anders van belang is dan binnen vijf minuten een zo hoog mogelijke score te krijgen.
De VS CPU mode is hetzelfde als de VS mode. Hier moet je zo snel mogelijk een gevraagd aantal blokjes weghalen. De verliezer krijgt de blokjes van de winnaar. Wanneer je combo's maakt, veranderen sommige gedeelten van je tegenstanders' bal in zwarte gaten waar geen blokjes meer weggehaald kunnen worden.



Kikkeboe!

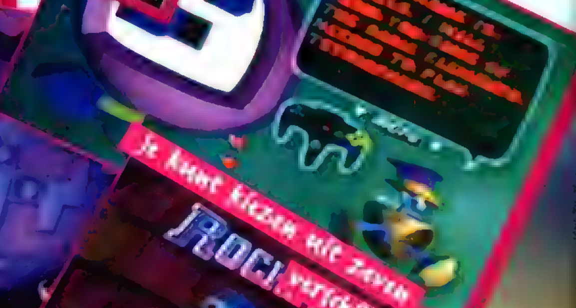


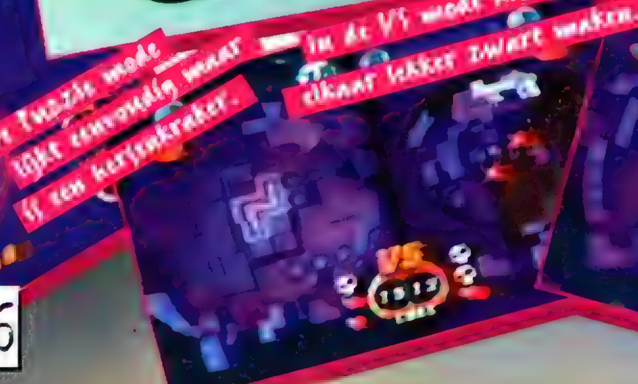
POWER TIP
Je doet er verstandig aan de Training mode aandachtig te bestuderen.



Gezellig verstoppertje spelen met je collega's.


Tetris anno 1997!


Je kunt kiezen uit zeven verschillende robotvriendjes.

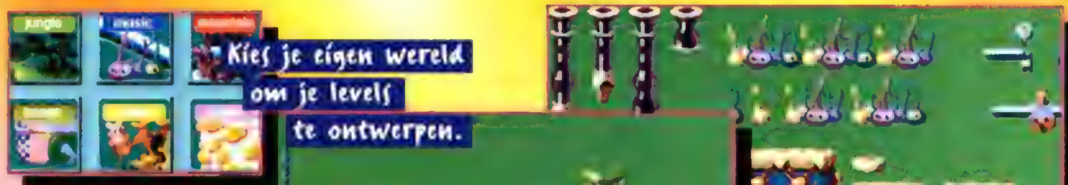


De Puzzle mode lijkt eenvoudig maar is een kersenkraker.
In de VS mode kun je elkaar lekker zwart maken.



Heftige wiskundige veldslagen.

RAYMAN Designer



Rayman, het vriendelijke ventje zonder armen en benen, is terug met een nieuw avontuur en bovendien kun je nu je eigen levels ontwerpen.

Kies je eigen wereld om je levels te ontwerpen.



Mijn eigen ontworpen level begint vorm te krijgen.

Enkele ingrediënten voor je muziek level.



RAPPORT

GRAPHICS 8°

GELUID 8°

ORIGINALITEIT 8°

SPEELBAARHEID 8°

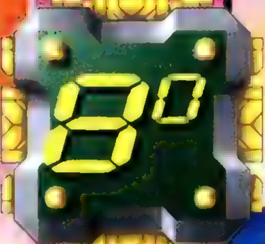


Kies de afzonderlijke blocks die je in je level wilt hebben.



- ▲ Veel kleur
- ▲ Flying Fist
- ▲ Eigen levels maken
- ▼ Niet voor beginners

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 49,95 Bfr. ca. 900
Systeemeisen:486 DX2 66 Mhz, 8Mb RAM.
30 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis,
Double speed CD-speler. Dos 5.0 of hoger of Windows 95
Fabrikant: Ubisoft
Distributeur: Ludi Games
Tel: 0032-27352363



8°

Ik ben zelf niet zo'n platform addict maar Rayman is vrolijk, humoristisch en verdomd verslavend! En de designer is voor de echte platform die-hards natuurlijk een [illegible]

JAN

TWEE IN EEN

Wij Hollanders staan er bekend om dat we altijd voor een dubbeltje op de eerste rij willen zitten.
Rayman Designer komt daar perfect aan tegemoet, want het biedt namelijk twee spellen in één. Dat wil zeggen; Rayman als platform game en Rayman Mapper waarbij je tot in de fijnste finesses zelf levels kunt ontwerpen.

GAME

Allereerst het spel. Rayman's taak komt in het kort hierop neer: Rayman moet zich door 24 nieuw ontworpen levels (maps) worstelen in zes verschillende werelden en dat mag in willekeurige volgorde.
De diverse werelden lopen zeer uiteen en zijn erg leuk en vooral kleurrijk. Zo zal Rayman in een soort luilekkerland van de ene lekkernij naar de andere moeten springen en in Muziekland wordt hij lastig gevallen door levende muzieknoten en -instrumenten. In elk level is het de bedoeling dat Rayman honderd blauwe edelstenen verzamelt om een level te voltooien. Daarnaast zijn er de gebruikelijke vervelende figuren die Rayman lastig vallen. Gelukkig beschikt Rayman over een Flying Fist, waarmee hij over meters afstand rake klappen kan uitdelen. Hoe langer deze knop ingedrukt blijft, hoe verder zijn vuist komt.
Rayman is bovendien een lenig mannetje. Hij kan springen, tijdelijk vliegen (propeller), rennen, en aan afgronden blijven hangen. Deze special skills heb je meer dan nodig, want ieder level is meteen vanaf het begin bikkel moeilijk.



Een spel om een puntje aan te zuigen.

POWER TIP

De vuurtjes in Cave kunt [illegible] het beste overbruggen door je propeller-optie te gebruiken. Dat is door [illegible] JUMP indrukken.

MAPPER

Als je alle 24 levels hebt uitgespeeld, kun je je eigen levels ontwerpen. Om dat te doen dien je eerst een wereld te kiezen. Dit zijn dezelfde werelden als de maps van het spel, te weten Jungle, Music, Mountain, Image, Cave en Cake.
Eenmaal een wereld geselecteerd, kun je die opvullen. Hiervoor ga je naar de bibliotheek met blocks alwaar je een voor een je blocks kunt kiezen en naar je wereld kunt slepen. Deze blocks zijn de rotsen, bomen, planten, heuvels, bergen en wolken waarmee je de platforms en de achtergrond van een level vult.
Daarna kun je de verschillende elementen in een level eigenschappen geven. Bijvoorbeeld of Rayman op sommige stukken grond wel of niet kan staan zonder dood te gaan, of een wolk tijdelijk oplost of een rots stekelig is of niet en ga zo maar door.
Bovendien kun je het level natuurlijk ook voorzien van allerlei vijanden en gevaren, veel of weinig bonussen en zelf de tijd instellen. Al met al ben je hier heel wat dagen mee zoet en als extra beloning kun je je eigen levels op Internet zetten zodat andere bezoekers jouw levels kunnen spelen!



Zing eens een toontje lager, makker.



Rayman versus zijn kwade ik.

STAR TREK
EXPERIENCE

ENGELSTALIGE SOFTWARE

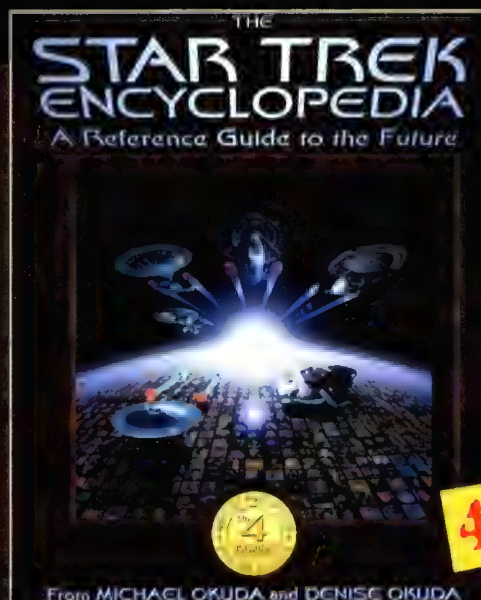
NEDERLANDSTALIGE DOOS, HANDLEIDING EN HELPDESK



STAR TREK™, CAPTAIN'S CHAIR

DIT IS JE GROTE KANS OM DE HOOFDROL IN JE FAVORIETE TV SERIE TE SPELEN. VOER HET BEVEL OVER DE U.S.S. ENTERPRISE, U.S.S. ENTERPRISE D, U.S.S. ENTERPRISE E, U.S.S. DEFIANT EN... DE U.S.S. VOYAGER. LEER ALLES OVER DE SYSTEMEN OP DE VERSCHILLENDE SCHEPEN. BEDIEN ALLE CONSOLES EN BEHEERS ELKE TECHNIEK DAT EEN STERRENSCHIP TE BIEDEN HEEFT. KORTOM, BELEEF STAR TREK ZOALS JE DAT NOG NOOIT HEBT GEDAAN!

- BEZOEK DE BRUGGEN VAN DE BELANGRIJKSTE STERRENSCHEPEN
- NATUURGETROUWE OMGEVINGEN IN QUICKTIME VR
- MET MEDEWERKING VAN ECHTE STARFLEET OFFICIEREN



4 CD!

ENGELSTALIGE SOFTWARE

NEDERLANDSTALIGE DOOS, HANDLEIDING EN HELPDESK

STAR TREK™ ENCYCLOPEDIA

HET HELE STAR TREK UNIVERSUM COMPLEET ONDER HANDBEREIK OP 4 CR-ROMS. ALLES OVER DE GEBEURTENISSEN, DE VERSCHILLENDE RASSEN, STERREN EN PLANETEN, DE GEAVANCEERDE WAPENS EN TECHNOLOGIEN EN ALLES WAT JE OOIT WILDE WETEN OVER DE BEKENDE PERSONEN VAN STAR TREK, STAR TREK: THE NEXT GENERATION, STAR TREK DEEP SPACE NINE (SEIZOEN 1-5), STAR TREK VOYAGER (SEIZOEN 1-3) EN ALLE ACHT SPEELFILMS.

- MET STAR TREK INTERNET BROWSER
- TOEGANG TOT DE STAR TREK INTERNET SITE VOOR DE LAATSTE GEGEVENS

Voor meer informatie
kijk ook op internet: www.mediabase.nl
of bel 020-6459852

Verkrijgbaar bij ondermeer:

ElectricCity

Dixons
je komt ogen en oren tekort.

free record shop

THE STAR TREK™ EXPERIENCE PRIJSVRAAG

VAN MAANDAG 27 T/M DONDERDAG 30 OKTOBER ORGANISEERT R&P ELECTRONIC MEDIA BIJ RADIO 538 (OP 103 FM) DE 'STAR TREK EXPERIENCE' PRIJSVRAAG.

Wat kun je winnen? De prijs bestaat uit een 9 daagse trip voor 2 personen naar LAS VEGAS, waar je zult verblijven in het zeer luxueuze Las Vegas Hilton Hotel. En of dat nog niet genoeg is mag je als klap op de vuurpijl naar het pas geopende Star Trek spektakel 'The Star Trek Experience' toe. Je beleeft een 22 minuten durende trip waarin je opgestraald wordt naar de brug van de U.S.S. Enterprise, interactie hebt met de officieren op de brug en een shuttlevlucht maakt. De mensen van Paramount zullen je als echte V.I.P's ontvangen!

Wat moet je doen? Gedurende de actie zal Wessel van Diepen in zijn programma 'van Diepen draait door' iedere dag een vraag over Star Trek stellen. Zorg dat je de antwoorden op alle vragen weet. Wessel zal op Donderdag 30 Oktober uit de goede inzendingen de prijswinnaar trekken.

Dus zorg dat je kennis van Star Trek nog voor 27 Oktober op pijl is, want dan ga jij misschien wel naar 'The Star Trek Experience' in Las Vegas!

Niets gewonnen? Wees niet getreurd want er komt een herkansing voor iedereen om een mooie Star Trek prijs te winnen. Hou het December nummer van het blad PC-Zone Benelux in de gaten en maak kans op een exclusieve Star Trek jas of één van de vele andere prijzen!

PC ZONE benelux

103 FM RADIO 538

R&P ELECTRONIC MEDIA

BUSHIDO

Je moet maar durven. Een vechtspel maken zonder energiebalk, zonder een tijdlimiet en zonder special moves of combo's. Zes characters, acht wapens en een handvol oosterse wijsheid zijn de enige ingrediënten van Bushido Blade, een spel waar de spanning van afdruipt.

HUURMOORDENAARS

'None are more contemptible than those who defile the way of Bushido'

Bushido Blade vertelt het verhaal van de Japanse Meiyokan Dojo. Een school die haar leerlingen onderricht in krijgskunde, martial arts, filosofie en astrologie. Het best bewaarde geheim van deze Dojo is het feit dat zij een dekmantel is voor Kage, een geheime sociëteit van koelbloedige huurmoordenaars.
Deze killers zijn gevangenen van hun eigen noodlot. Ontslag nemen wordt met de dood bekocht. Maar ondanks dit angstaanjagende vooruitzicht, besluit een van de leerlingen van de Meiyokan Dojo zijn geluk te beproeven en poogt hij te ontsnappen uit de verstikkende greep van de Dojo master.
Aan jou de eer om deze deserteur te begeleiden naar de felbegeerde vrijheid.

EMOTIES

'Those who stray away from the true way follow a damned path'

Er zijn zes leden van de Meiyokan Dojo die in aanmerking komen voor een ontsnapping. De vrouwelijke ninja assassin **Red Shadow**, de blonde Zorro look-alike **Black Lotus**, het even schattige als dodelijke meiske **Mikado**, de krachtpatser **Kannuki**, het knulletje **Tatsumi** die zich nog maar net bij de school heeft aangesloten en **Utsusemi** een leraar van de Dojo die eveneens zijn buik vol heeft van het zinloze bloedvergieten.
Ondanks dat zij allemaal hun persoonlijke motivatie hebben om de Dojo te verlaten, hebben zij allen iets gemeen; een onvoorwaardelijke loyaliteit aan de codes van Bushido.
Om te ontsnappen uit de Dojo moet je je een weg banen langs jouw lotgenoten. Persoonlijke gevoelens die jij eventueel voor de tegenstander in kwestie hebt, mogen geen rol spelen. Voor jou staat je vrijheid op het spel en voor jouw tegenstander zelfs een nog groter en heiliger goed; de eer van een Bushido krijger.
De emoties lopen dan ook hoog op tijdens, of beter gezegd na, het gevecht. De winnaar knielt neer naast zijn opengereten maatje en betuigt zijn spijt. 'Dat het zover heeft moeten komen' of woorden van gelijke strekking. Sommige characters hebben zelfs zo'n hechte band dat zij het levenloze lichaam van hun verslagen tegenstander over hun schouder gooien en al grienend onderweg gaan naar het volgende level.

EEN KLAP

'One may follow a damned path but this is not the way of Narukagami'

Het daadwerkelijke gevecht verloopt bij Bushido Blade totaal anders dan bij welk ander vechtspel dan ook. Om te beginnen is er geen klok of energiebalk in het scherm aanwezig. Het gevecht kan met één juist geplaatste klap, schop of steek afgelopen zijn. Dit maakt het duel uiteraard extreem realistisch.
Het is wel mogelijk om je tegenstander te verwonden. Zo kan je bijvoorbeeld zijn of haar beide achillespezen doorsnijden zodat deze arme stumper de rest van het gevecht over de grond moet kruipen. Lachen man.
Uiteraard snijdt het mes aan twee kanten. Wanneer jij tijdens een gevecht gewond raakt dan blijf je dat ook totdat je het loodje legt. Het kan dus voorkomen dat je in het eerste gevecht een sabel in je been krijgt waardoor je vervolgens tot en met het laatste level over de grond kruipt (hoewel de kans dat je kruipend zover komt nihil is).
Een ander leuke feature is dat de je niet beperkt bent tot een ring van enkele luttele meters. Sterker nog, het slagveld is zo groot (ik schat plusminus tien keer groter dan bij bijvoorbeeld Soulblade) dat je zelfs eventjes kunt vluchten om van de prachtige ambiance te genieten. Leuke details om je ogen voor open te houden zijn voetstapjes in de sneeuw, moddervlekken op je outfit en zo nu en dan een regenbuitje.
Aangezien we hier van doen hebben met streng gedisciplineerde vechtkunstenaars is er een aantal regels waarvan men verwacht dat je ze naleeft. Zo is het absoluut uit den boze om je tegenstander aan te vallen wanneer hij of zij op de grond ligt of met zijn of haar rug naar jou toegekeerd staat. Aangezien er geen consequenties aan verbonden zijn wanneer je deze regels breekt, kun je ze uiteraard ook gewoon aan je laars lappen.

SLASH MODE

'Cowards can go no further'

Nadat je de vijf andere characters verslagen hebt, is je missie weliswaar niet voltooid maar is het spel wel afgelopen! Je character mompelt nog iets in de trend van: 'was ik er maar nooit aan begonnen' en klaar is Kees! Als beloning voor jouw onvruchtbare poging krijg je nog een leuk oud Samourai gezegde van Kannagisai cadeau. Leuk voor op een tegeltje in de plee maar niet echt mijn idee van een ideaal einde van een computergame. Misschien dat er ergens nog een Dojo Master verscholen zit maar ik heb hem tot op heden nog niet kunnen lokaliseren.
Gelukkig is er naast de Story mode ook nog een Slash mode, een variant op iets wat normaal de survival mode heet. Hier is het de bedoeling om aan de lopende band allerlei ninja tuig om zeep te helpen. Aangezien





Werk in u

POWER TIP

Het slagveld is zo groot dat je gerust even weg kan vluchten om van de omgeving te genieten.

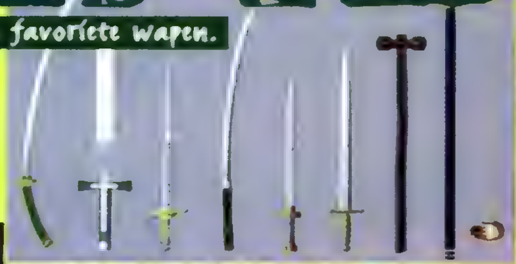


Onze held blaast de aftocht.



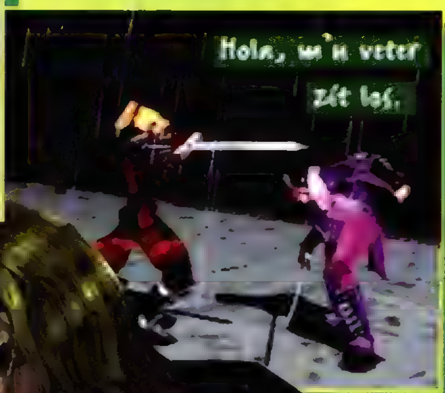
Oppleuren vetzak.

BLADE



geen van je zo dierbare collega's het nodig vindt om je aan te vallen, kan je in deze Slash mode zonder een traan te laten je zwaard laten zwaaien. De Slash mode is verdeeld in tien levels. Iedere keer als je een tiental ninja's vermoord hebt, ga je een leveltje hoger totdat je uiteindelijk het maximum van honderd bereikt hebt.





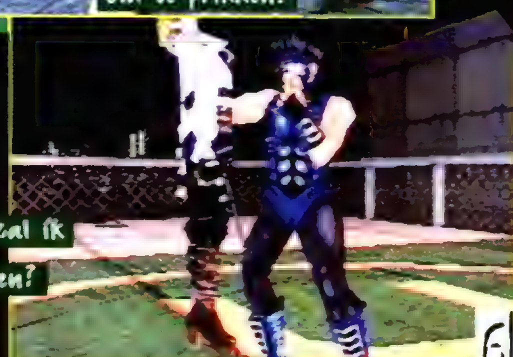












RAPPORT









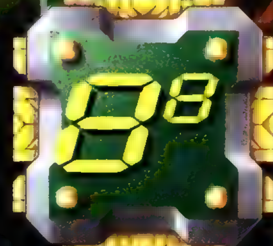
▲ Realistisch

▲ Origineel

▲ Verwondingen

▼ Weinig characters

PLAYSTATION
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Square Soft
Distributeur: Colombia Tristar
Tel: 035-6250720



Weg met alle combo's, energiebalken en superpower moves en terug naar de basis. Omdat het met één klap gebeurd kan zijn, is ieder gevecht super spannend. De achtergronden zijn prachtig en de muziek is perfect. Het enige mankement is dat er te weinig speelbare characters zijn en dat de Story mode niet echt volledig is. Wedden dat Bushido Blade 2 de shit zal worden.
KEES

ZERO Divide 2

JAPANSE IMPORT

Het gebeurt jammer genoeg niet vaak dat er een vechtspel uitkomt waarbij de programmeurs durven af te wijken van de afgezaagde verhaallijnen, maar Zero Divide 2 is een fris briesje in het door klonen geteisterde beat'em up genre.



RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	9²

▲ Origineel concept

▲ Vette graphics

▼ Je kunt je niet echt inleven in de characters

▼ Techno

PLAYSTATION
Prijs: ƒ169,95 Bfr. ca. 3075
Fabrikant: Zoom
Verkrijgbaar bij: Future Zone
Tel: 010-4369350

8⁸

Zero Divide 2 blinkt absoluut uit in originaliteit. De verhaallijn is op zijn minst uniek te noemen. De muziek, keiharde techno, is weliswaar niet echt mijn kopje thee maar is in elk geval van kwaliteit. De verschillen tussen Zero Divide 1 zijn dan misschien niet zo groot maar dat maakt Zero Divide 2 zeker niet overbodig. Sterker nog, ik kan het je van harte aanbevelen.

KEES

DIGITALE DUIVELS

Zero Divide 2 speelt zich af in de nabije toekomst. XTAL Tower, hetzelfde terroristische hackers-collectief dat in Zero Divide 1 de wereld op zijn kop zette, maakt zich opnieuw schuldig aan het nodige kattekwaad.
De wereld economie en de militaire balans tussen de grootmachten staan op springen. Als jij ballen groot genoeg hebt om deze digitale duivels te lijf te gaan dan ben je misschien in staat om de wereld van de ondergang te redden.
De gevechten zijn gesitueerd in een virtuele wereld, je tegenstanders zijn geen martial arts experts maar virussen die lijken op geavanceerde robots en luisteren naar bizarre namen als Eos, IO, Cygnvs en Pixel. Dit maakt het weliswaar moeilijker om je in te leven in de characters maar het toch wel vrij unieke concept maakt een hoop goed.

MORE IMPROVEMENT

De vechtstijl van de verschillende characters (tien standaard en vier verborgen bazen) verschilt ook van de gemiddelde beat'em up. Zo kunnen de virussen in de lucht zweven en bestaat er ook zoiets als de 'Abnormal Mode'.
De matches spelen zich altijd af in een ring. In Zero Divide 1 was het al mogelijk om, wanneer je uit de ring geslagen werd, je vast te houden aan de rand en zo een 'Ring Out' te voorkomen. In Zero Divide 2 kun je zelfs, terwijl je je vasthoudt aan de rand, naar links en rechts manoeuvreren en zo de juiste counter attack maken. Geïnspireerd door Sega's Fighting Vipers zijn sommige levels omringd door muren. Niet alleen kun je je tegenstander hier doorheen slaan, je kunt ook boven op de muur springen en een 'All Star Wrestling' achtige duik op je tegenstander maken.
Een andere verbetering ten opzichte van Zero Divide 1 is dat wanneer je nu je tegenstander verwondt, de brokken 'armor' op de grond kletteren. In Zero Divide 1 werden de geraakte 'lichaamsdelen' alleen maar transparant.

POWER TIP

Druk tegelijk naar beneden, naar boven en guard; je character begint nu te gloeien en zijn eerste move zal nu twee keer zoveel schade aanrichten.



CONTACT

Exclusieve Distributie
077-3232832
www.contactdata.nl

Heart Racing Action







- Officiele auto's uit het 1997 WRC seizoen
- Beta testing door Ari Vatanen (WRC Champion)
- Meer speler modus
- Gevarieerde weers- en terreinomstandigheden.
- Real time 3D beelden en Dolby Surround Sound

V-RALLY

97 CHAMPIONSHIP EDITION

INFOGRAMES

De volgende spelgeneratie voor PlayStation

WARLORDS 3

De Warlords zijn terug op het strijdtoneel. En ook in deel 3 bepalen slimme gnomen en heldhaftige ridders het spel.



Een weirde chick!

Vleermuizen on the way!

The slayer knights willen maar één ding. bloed zien.

De forten worden goed bewaakt.

Liefhebbers van kastelen kunnen hun lol op.

POWER TIP

Geregistreerde spelers van Warlords kunnen nieuwe scenario's downloaden van Red Orb's website.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	8⁰
SPELBAARHEID	8⁵

- ▲ Veel magie
- ▲ Je warriors ontwikkelen mee
- ▲ Overzichtelijk
- ▼ Turn-based is soms irritant

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 75 Mhz, 16Mb RAM, 40 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Red Orb/Broderbund
Distributeur: CD Contact Data
Tel: 077-3232832

8⁴

De turn-based modus is iets waar je van moet houden. Het vereist meer strategisch inzicht en lang-termijn-denken waar het de gevechten aangaat. Vind je dit geen probleem, dan zit je hier meer dan goed, want W. 3 is in z'n soort een hele grote.

JAN

INSPIRATIE

De vorige delen in de Warlords-serie werden grote hits. Warlords (I) werd uitgebracht in 1989 en inspireerde andere spellenmakers tot soortgelijke games zoals o.a. Heroes of Might & Magic I & II, overigens prima op zichzelf staande games.

Het derde deel zal dan ook met hoopvolle en kritische ogen aanschouwd gaan worden. Warlord Jan poetste zijn zwaard op, deed zijn maliënkolder aan, greep zijn lederen schild en trok naar de slagvelden.

OORLOG

Eenmaal aangekomen op het slagveld van Warlords, ziet de situatie er dreigend uit. Het jaar is 1232 SE en Lord Bane, de Dark Horseman of Death heeft een pact gesloten met Lord Sartek, de Dark Horseman of War. Samen hebben ze een gigantisch groot leger van Undead en Chaos Beasts samengesteld en dat leger trekt richting het zuiden.

Veel elfen hebben het al moeten afleggen en ook het land Agaria zal binnenkort een alles vernietigende oorlog kunnen verwachten. Totdat de Agarian Knights een tegenaanval inzetten en zowaar de twee Dark Lords weer wat weten terug te dringen. Een laatste stuiptrekking of een ommekeer in de oorlog?

LEGERS

Tegen de achtergrond van dit verhaal speelt Warlords 1 een turn-based, fantasy strategy game dat je vanuit een isometrisch perspectief (schuin van boven) bekijkt.

Acht rassen vechten in de wereld van Etheria. En ieder ras mag dus, afhankelijk van de grootte van je legers, per beurt een aantal zetten doen (als in Risk).

Nadat ik een ras had geselecteerd, had ik de keuze uit vele mogelijkheden. Ik kon legers opbouwen, steden plunderen, kastelen overvallen, verbonden sluiten (en weer verbreken), op verkenningstocht gaan en een heleboel magische elementen ontdekken.

Deze magie hielp me aardig op weg in mijn strijd. Ik hoefde geen resources te vergaren en kampen te bouwen, maar kon me volledig richten op het aanmaken van nieuwe units en het uitbreiden van legers. Na veel kastelen en forten te hebben ingenomen, steeg mijn rijkdom en kon ik weer nieuwe units aanschaffen.

KLAPPEN

De specifieke units, warriors, magiërs, priesters etcetera, krijgen, als ze goed vechten, zogenaamde experience points waarmee ze in level stijgen en dus steeds beter worden.

Het is dus verstandig om krijgers niet blind in iedere strijd te gooien. Een strijd die overigens getoond kan worden in 1024x768 kleuren, maar dan dien je wel een beest van een monitor te hebben. Een ander nieuw foefje is de AI van de computertegenstanders. Wanneer je een bepaald ras keer op keer klappen geeft, zullen ze je niet zo snel meer aanvallen en trachten (slijm, slijm) een pact met je aan te gaan. Andersom geldt dus ook dat wanneer je flink wat gevechten van een bepaald leger verliest, ditzelfde leger de overwinning ruikt en meteen door wil stoten.

Worms 2

Het heeft even geduurd maar nu is er dan eindelijk een echte opvolger van Worms, toepasselijk genaamd Worms 2.

KLACHTEN

Worms werd een succes door zijn goede speelbaarheid en spelconcept. Op Internet verschenen allerlei Worm sites, een nieuwsgroep en er kon zelfs gechat worden. Er waren echter een paar minpuntjes, vonden veel gamers: de graphics waren niet zo geweldig en het geluid stelde al helemaal weinig voor. Ook vond men de



Waterworld.

worms erg klein. De makers hebben goed geluisterd naar de klachten die de gamers hadden en geprobeerd daar in deel twee wat aan te doen. De versie van Worms 2 die ik onder ogen kreeg, liet zien dat er veel werk is gestopt in de graphics en het geluid. De wapens klinken erg goed, de ontploffingen zijn heftig en het bijgeleverde commentaar is soms hilarisch. De graphics zijn duidelijk verbeterd, met 0.000 frames is het ekenfilm kwaliteit. Het pel heeft tien verschillende achtergrond typen, en de levels worden per keer opnieuw samengesteld. Hierdoor speel je bijna nooit in eenzelfde omgeving.

ONTPLOFFENDE SCHAPEN EN OMAATJES

Er kan in teams van 1 tot 6 worms gespeeld worden, de bedoeling is dat je om de beurt probeert om je worm goed te plaatsen en je tegenstander aan te vallen.



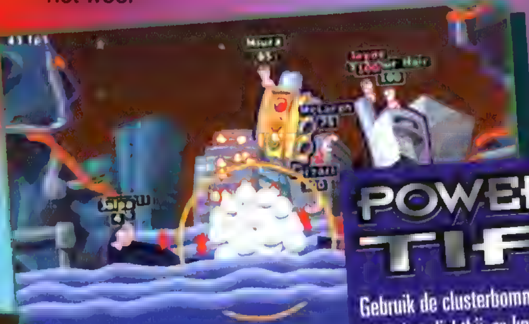
Het is een soort side scrollend tactisch spel met ninjawormen of zoiets. Er staat een waanzinnig grote hoeveelheid wapens tot je beschikking, waarmee je elkaar te lijf kunt gaan. De meeste zijn de wacky wapens die we kennen uit deel 1, zoals het ontploffende schaap maar er zijn ook nieuwe zoals de ninja kamikaze move. Verder zijn er allerlei handvuurwapens maar je kunt elkaar ook afmaken met dingen als molotov cocktails, honkbalknuppels, air strikes en homing missiles. Een erg coole is het ontploffende ouwe wijffie (als Sorgdrager dat maar goed vindt). Rondlopen doe je met de pijltjestoetsen maar je kunt ook gebruik maken van een ninjatouw, een bungeekoord of een teleport. Het is nu ook mogelijk om je in te graven of met een snijbrander delen van het spel uit de weg te branden. Aangezien ik aan beide kanten kon spelen, probeerde ik alle wapens uit op iedereen die in de buurt stond en stierven alle wormpjes een gruwelijke dood en vermaakte ik me prima. De gameplay is vloeiend en makkelijk en het is al snel duidelijk hoe alles werkt.

POWER TIP

Een speelbare demo van Worms 2 kun je downloaden vanaf het Powerweb.

EINDELOOS VEEL OPTIES

De opties in dit spel zijn waanzinnig uitgebreid. De makers hebben het zekere voor het onzekere genomen en ervoor gezorgd dat niemand nog iets kon verzinnen wat ontbrak aan dit spel. Ze hebben werkelijk alles instelbaar gemaakt, van het weer tot de configuratie van de wapens. Ook is er vanzelfsprekend een internet optie en netwerk mogelijkheid. Om het geheel af te maken is er een eigen site (www.worms2.com), waar je alles te weten kunt komen over deze lichtroze kamikaze aardkruipers. Ook kun je daar chatten en uiteraard is er een hele lijst van sites waar je de demo kunt downloaden en dat zou ik ook zeker doen als ik jou was, want 'this shit is wack, this shit is funny, this and whack' (Blood Hound Gang Quote).

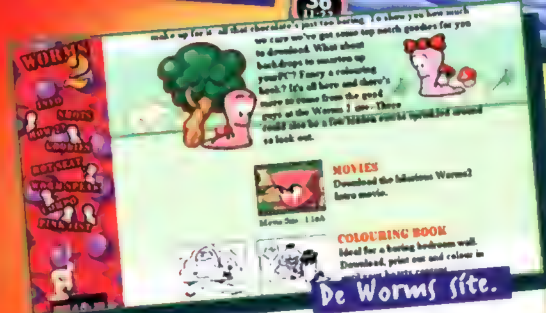


POWER TIP

Gebruik de clusterbommen niet al te dichtbij, ze knallen alle kanten op.



Zo blijven ze in conditie.



De Worms site.



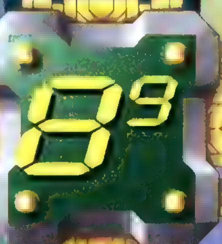
Zeepieren.

RAPPORT

GRAPHICS	9³
GELUID	8⁷
ORIGINALITEIT	8⁵
SPEELBAARHEID	9¹

- Erg mooie graphics
- Waanzinnig veel opties en wapens
- Grappige humor
- Goede gameplay

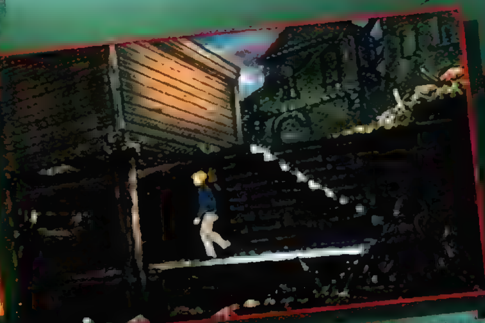
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 79,95 Bfr. ca. 1450
Systeemeisen: Win 95, Pentium 120 of hoger, 2Mb of meer video card, 16Mb RAM, 16Bit audio card.
Fabrikant: Team 17/Microprose
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241



Hoewel het geen volledige versie was die ik heb gespeeld, durf ik nu al te zeggen dat dit spel het helemaal gaat maken. Worms 2 heeft alles wat er in deel 1 ontbrak, en meer.
BAS



Nietes, het is mijn fort. Ik zag 'm het eerst!





Op de Playstation zijn de graphics ietsje minder.



Knap hè, jongleren met een cursor.

Brok Sw The

Hé hallo, ken je mij nog? Ik ben George Stobbard, de held uit Broken Sword (zie PU 96/12). Ik heb mijn programmeurs kunnen overtuigen om een vervolg uit te brengen omdat ik heimwee kreeg naar die lekkere Franse babe (Nico). En daar zit ik dan, opnieuw in Parijs om met Nico aan een nieuw avontuur te beginnen.

GLADDE CLIP

Aan het begin van elk zichzelf respecterend spel zit altijd een gladde FMV clip dus ook hier. De clip, die het verhaal moet inleiden, is in dit geval een beetje psychedelisch [illegible] doorheen lijken te lopen.

Je ziet George en Nico de trap oplopen van een oud en angstaanjagend huis dat eenzaam op een heuvel staat. Dan zie je plots een oude Inca-tempel waar ook twee mensen de trap oplopen. Dan ineens krijg je George en Nico weer in beeld [illegible] van een oude Inca-sjamaan. Creepy.

Toch lijkt die man wel een jofele kerel want hij wenkt het [illegible] naar binnen en loopt de trap op naar de tweede verdieping. Het drietal komt aan in een kamer waar de voorheen jofele kerel George op z'n pan slaat met een knuppel.

Niet aardig, vindt zo'n Nico maar die wordt vanuit de gordijnen door een andere creep met een giftige dart verdoofd. Nico wordt meegenomen als de heren het pand verlaten, maar niet voordat ze eerst een vette dodelijke spin loslaten en de kamer in de hens zetten. George zit vastgebonden op een stoel terwijl de spin langzaam dichterbij komt...

IN DE HENS

Tja, daar zit je dan. Dit was niet helemaal wat ik in gedachten had toen ik zei dat ik wel de held wilde spelen in Broken Sword II. Dan maar geen babe!

Angstig kijk ik om me heen om een oplossing te vinden. Hé, die boekenkast naast me heeft een losse poot. Als ik die nou eens... Kaboeng! Kast om, spin plat. Een beetje overkill maar het heeft wel m'n leven gered. Voorlopig althans, want ik zit natuurlijk nog steeds vastgebonden op een stoel in een kamer die in de fik staat.

Dan valt mijn oog op een haakje dat uit de muur steekt. Snel schuur ik met de touwen langs het haakje en binnen een paar seconden sta ik trots naast een kluwen touwen op de grond. Nu nog effe dat vuurtje blussen...

Om een lang verhaal kort te maken, pak ik uit het handtasje van Nico een onderbroekje die ze heeft gekregen van Lobineau(?) om een hete gascapsule te pakken uit de kast die ik met de dart heb opengekregen. Die gascapsule stop ik in de waterspuiter en daarmee is het verhaaltje, ehm het vuurtje, uit.

ONDERBROEKJE

Nu het vuur uit is, kan ik m'n gedachten weer op een rijtje zetten en bedenk me dat ik wel iets meer over dat onderbroekje wil weten. Het is een piepklein rood dingetje met een hartje aan de voorkant. Ik kijk in de handtas van Nico en vind een boekje waar op staat dat het van Lobineau komt. Ook zijn telefoonnummer staat er op. Wat denkt die vogel wel? Ik ben hier wel effe de held van het verhaal en ik moet niks hebben van geile Fransosen die mijn babe willen afpakken!

Van kwaadheid krijg ik een vette adrenaline-rush die ik gebruik om de deur tot gort te trappen. Ik pak nog even wat belangrijke benodigdheden uit de kamer (een worm uit een tequilafles, een lippenstift en een schattig vaasje) en ga de deur door.

Beneden staat een telefoon op een haakje en ik pak meteen de hoorn op om die pluperd Lobineau es effe een hartig woordje toe te spreken. Die zak neemt op en we beginnen elkaar spontaan uit te maken voor allerlei beesten met lage IQ's.

Als we uitgeraasd zijn, besluiten we in een cafeetje af te spreken om te overleggen hoe Nico gered moet worden, want dat is natuurlijk wel zo aardig om te doen, ik bedoel, we kennen elkaar al best lang.



Waar zijn de babes?



MAYA

Ik geef het niet graag toe, maar het gesprek met Lobineau was verhelderend. Nico had [illegible] voor haar te bewaren. Het was [illegible] denis. Ze vermoedde al dat er iets niet pluis was, vandaar dat ze het niet had meegenomen naar de professor maar aan Lobineau in bewaring had gegeven.

Het vaasje dat ik had meegenomen uit het huis bleek ook Maya te zijn en Lobineau kende wel een dealer in dat soort spul. Ik besloot naar die dealer te gaan om wat meer te weten te komen over het voorwerp. Die dealer kende de professor want hij verscheepte alle voorwerpen voor hem.

en
ord II
smoking mirror

POWER TIP
Doorzoek elke gang twee keer want soms gaat een deur pas open als je eerst ergens anders bent geweest.

Wie maakt me los? Eén plekje maar.

Oooh, wat Eng.

Handen omhoog. Huh, huh....


Sta niet zo dom te kijken eikel, doe iets!


Nee meneer, u heeft echt genoeg gehad.

Toen ik hem vroeg met welke transportmaatschappij hij dat deed, wilde hij dat niet zeggen maar een etiket op een van de kisten die in zijn galerij stond, gaf de info die ik zocht. Op naar de haven van Marseille, op zoek naar mijn babe Nico, want daar ging het me allemaal om in de eerste plaats.

PC WINT OP PUNTEN

Nu George op pad is, kan ik wat meer over het spel vertellen. De PlayStation en PC versie zijn wat verhaal betreft identiek maar de graphics op de PC zijn mooier.
Ook vind ik de bediening van de PC versie prettiger en dat heeft alles te maken met het feit dat ik geen muis heb voor de PlayStation. Zou wel handig zijn met dit spel omdat het er een uit het point-and-click genre is.
Het geluid verschilt niet echt van elkaar maar wat de stemmen betreft, weet ik dat niet omdat de bèta-versie op de PC nog geen stemmen had. Gelukkig is alles ondertiteld (dat kun je uitzetten) dus ook zonder geluid is het te spelen.
Wat ik ook beter vond bij de PC is dat je als je ergens met de muis overheen gaat, je dan ook in woorden ziet wat het is. Dat kan soms erg helpen als je een clou of zo zoekt.
Aanwijzingen zoeken is dan ook je voornaamste bezigheid want Broken Sword II is veel moeilijker dan zijn voorganger. Er zijn meer handelingen die je achter elkaar moet verrichten en die totaal niet voor de hand liggen (zoals het oprapen van die hete capsule met een onderbroek). Uiteindelijk beland je nog in Zuid Amerika, waar je samen met Nico (die je in Marseille bevrijdt) het mysterie gaat oplossen.

RAPPORT (PlayStation)

GRAPHICS	8.2
GELUID	8.0
ORIGINALITEIT	7.0
SPEELBAARHEID	8.0

- ▲ Degen puzzles
- ▲ Veel karakters
- ▲ Graphics ietsje minder dan de PC versie
- ▼ Matige bediening met joypad

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Fabrikant: Revolution Software
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720

RAPPORT (PC CD-ROM)

GRAPHICS	9.0
GELUID	8.0
ORIGINALITEIT	7.0
SPEELBAARHEID	8.5

- ▲ Prachtige scènes
- ▲ Komische dialogen
- ▲ Origineel verhaal
- ▼ Soms zit je frustrerend vast

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,- Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: 486 DX4, 100 Mhz, 8Mb RAM, 45 Mb schijfruimte, muis, double speed CD speler.
Fabrikant: Revolution Software
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016



Broken Sword II is een prachtig point-and-click adventure, maar je moet van het genre houden. Ik ben bang dat je soms hulp van anderen nodig zal hebben want het is het moeilijkste adventure spel dat ik in jaren heb gezien.
BJØRN

review

PERFECT ASSASSIN

Een assassin is een huurmoordenaar. Iemand die in opdracht van anderen voor veel geld mensen vermoordt. Nu zul je in Nederland dat baantje niet zo snel bij Randstad kunnen aanvragen, in computergames is het echter andere koek.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8⁰
ORIGINALITEIT	9⁰
SPEELBAARHEID	9⁰

- Vette actie
- Zelf vragen stellen
- Mooie ontknoping
- Zit goed in elkaar

PC CD-ROM:
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486 DX2 66 Mhz, 8 Mb RAM, 20 Mb schijfruimte, Double Speed CD-ROM drive, Soundcard, DOS en Windows '95.
Fabrikant: Grolier Interactive
Distributeur: PMR
Tel: 023-5420554

8⁶

Geen elk spel is perfect maar Perfect Assassin komt aardig in de buurt. Vette actie ingebed in een intelligent adventure in een compleet eigen SF wereld. Dit is absoluut een

MOORD EN DIEFSTAL

Perfect Assassin is een spel dat zich afspeelt in een futuristische wereld. De speler neemt de rol op zich van de Perfect Assassin: half mens, half robot, enorm sterk en alom gerespecteerd in het heelal. Eigenlijk zie je er uit als een uit zijn krachten gegroeide fitness smurf, want je bent helemaal blauw. Jouw taak is simpel gezegd het heelal beschermen tegen eventuele rampen en in naam van de rechtvaardigheid kun je iedereen neerknallen. Tenminste dat is het dringende verzoek dat je hebt gekregen van de Kobrai, het sterkste ras van het heelal. De Pra'Min, een op macht belust ras en grote vijanden van de Kobrai, hebben een van de Timesliders gestolen - een wezen dat door de tijd kan reizen - en zijn daarmee de Kobrai Citadel binnen gedrongen. Daar werd de Guardian van de Citadel vermoord en de Glowing Orb gejat. Degene die deze Orb in zijn bezit heeft, heeft toegang tot de Fountainhead; de krachtbron van het universum. Het is jouw taak om de Fountainhead te beschermen, whatever it takes!

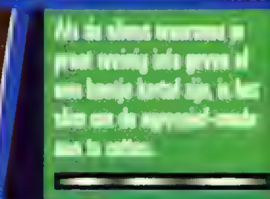
GEHEUGENVERLIES

Op het moment dat je begint met spelen bevind je je op de planeet Kar-Naq waar je een afspraak hebt met een Kobrai afgezant. Al snel merk je dat er iets niet in de haak is, want in de woestijn waar de ontmoeting plaats zou vinden, struikel je over de Kobrai lijken. De afgezant in kwestie vind je net op tijd, voordat hij echt doodbloedt, en je ontfutselt hem nog wat belangrijke informatie. En die kan je heel goed gebruiken, want je begint met een totaal geheugenverlies. Het enige dat je nog weet zijn de woorden 'Carteel' en 'Ui D Grak'. Dit gegeven deed me denken aan de film Total Recall met Arnold Schwarzenegger. Niet alleen die SF wereld met de diverse aliens maar ook de verhaallijn van een hoofdpersoon met geheugenverlies die zich stukje bij beetje meer weet te herinneren, is bekend uit deze film. Ik zal niet veel meer verklappen, het spel kent in ieder geval een fantastische ontknoping!

EERST SCHIETEN DAN PRATEN

Maar voordat je bij die ontknoping bent, zul je heel wat uren moeten gamen. Het spel speelt zich vanuit twee velden, of vanuit je actiescherm of vanuit je conversatiescherm. In je actiescherm zie je jezelf door het scherm lopen waarbij je je kunt verplaatsen, dingen kunt onderzoeken, objecten kunt gebruiken en kunt schieten. Door je rechter muisknop in te drukken, verandert je cursor in een strak infraroodvizier waarbij je menige alien kunt omleggen. Maar je hebt ook beschikking over bommen en andere wapens die je verderop in het spel vindt. Een heel belangrijk onderdeel in het spel vormen de gesprekken met de aliens in je conversatiescherm. Doordat er in je schedel een vertaalcomputer is geplant, kun je elke buitenaardse taal spreken. Dit resulteert in schitterende gesprekken die gelukkig vertaald worden weergegeven. Wat echt uitdagend is, is dat je niet hoeft te kiezen uit standaard vragen, maar echt zelf je vragen moet samenstellen uit onderdelen als 'Wat is', 'Wie is' ,'Geef Mij', 'Ik Geef Jou' etcetera. Bovendien kun je je stemming tijdens het praten aanpassen zoals: aardig, neutraal, en agressief. Hoe meer je met alle figuren praat, hoe meer je te weten komt over de Kobrai, de Pra'Min maar ook over jezelf!






Aan vreemde gasten geen gebrek.



Een weg puzzelen ook.


Eerst schieten, dan vragen stellen.

BONUSLEVEL

Je bent met verblindende lichtsnelheid door het onmetelijke universum geraasd. Alle bad guys zijn versuft afgehaakt maar jij gaat onvermoeibaar verder. Nu kom je een nieuwe uitdaging tegen: je kunt kiezen uit een jaarabonnement voor fl. 59,95 met gratis Power cd-rom 3 of een vette korting van fl. 14,20. Blijf op snelheid met Power Unlimited.

Target: • power cd-rom 3

Contains: • game demo's
• internet voor beginners/gevorderden
• internetsoftware
• PowerWeb-demo

Word razendsnel jaarabonnee voor fl. 59,95 met gratis Power cd-rom 3 of kies voor een knallende korting van fl. 14,20. Vul de antwoord-kaart in of bel 023-5173524

ECHTE GAMERS MOGEN POWER UNLIMITED NIET MISSEN!



RESIDENT EVIL

Satum-bezitters hebben het niet makkelijk. Terwijl de eigenaars van een PlayStation toptitel na toptitel binnenhalen, moeten zij het vaak doen met 'tweedehandsjes'. Maar hoewel Resident Evil al ruim een jaar oud is, kun je het allerminst een afdankertje noemen.

Alles goed verder?



Jill struikelt bijna over een lijk.



Die zombie wil weer dood.

BETER LAAT DAN NOOIT

Het zal allemaal wel met rechten en geld te maken hebben dat deze game zo lang na de PSX-release op de Saturn verschijnt. Maar beter laat dan nooit zeg ik in dit geval. Persoonlijk vind ik dat veel titels die op beide consoles verschijnen op de PSX wat beter tot hun recht komen, enkele uitzonderingen daargelaten. Dat gevoel had ik aanvankelijk ook toen ik begon aan mijn missie met het S.T.A.R.S. (Special Tactics And Rescue Squad) team.
De decors ogen precies hetzelfde, alleen zijn de graphics van de personages wat groffer uitgewerkt. Iets wat in het verleden al vaker voorkwam. 1-0 voor de PlayStation, dacht ik nog. Maar dat zou vrij snel veranderen...

RUST, MY ASS

Voor degenen die het verhaal achter Resident Evil nog niet kennen: het Alpha Team van S.T.A.R.S. gaat op onderzoek uit, wanneer er in Raccoon Forrest allerlei bizarre moorden plaatsvinden. Het Bravo Team dat eerder op pad gestuurd was, is op onverklaarbare wijze neergestort in dat gebied, en blijkt tevens op brute wijze afgemaakt te zijn.
Alsof dat nog niet ellendig genoeg is, wordt het Alpha Team na aankomst op de plek des onheils ogenblikkelijk geconfronteerd met lugubere taferelen. Reden genoeg voor de leden om te vluchten naar een reusachtig landhuis om te schuilen, en in alle rust een plan te bedenken om deze mysteries op te lossen.
Maarre, rust, my ass! Eenmaal aangekomen in het huis, blijkt ook daar nogal wat mis te zijn. Hier begint het macabere avontuur pas echt.
Voor een uitgebreidere omschrijving van het plot verwijs ik eenieder naar Dre's review in PU 6 van '96. De Saturn versie is namelijk precies hetzelfde. Althans, bijna...

SATURN-PSX: 1-0

De te kiezen hoofdrolspelers zijn Special Agents Chris Redfield en Jill Valentine. Beiden hebben hun specifieke kwaliteiten, die ervoor zorgen dat bij de ene een geheel ander scenario gecreëerd wordt dan bij het andere character.
Laat ik even van Jill uitgaan, de dame die gespecialiseerd is in het openen van gesloten deuren. Ze zal het mysterie in haar eentje (en soms met hulp van een collega die plotseling tevoorschijn komt) moeten oplossen. Er moet gezocht worden naar uiteenlopende voorwerpen waarvan je in het begin nog geen flauw idee hebt wat ermee gebeuren moet, maar vroeg of laat zal alles op zijn plek vallen.
En dan de zombies, de slangen en andere bloeddorstige monsters, want daar gaat het tenslotte toch allemaal om. Wel, hier komt het eerste verschil met de PSX versie naar voren. Er zijn namelijk meerdere nieuwe monsters geschapen!
En als we het nu toch over de verschillen hebben: er bestaat in deze versie de mogelijkheid om na het vinden van de juiste sleutel een kledingkast in te gaan en een spiksplinternieuw pak aan te trekken.
Verder is het wapenarsenaal uitgebreid met een rocket launcher (die beschikt over ongelimiteerde munitie) en is er een heuse Battle Mode toegevoegd, waarin je in een zo kort mogelijke tijd zoveel mogelijk monsters, die zich bevinden in de vijftien kamers van het huis, moet neer zien te knallen. Ha, 1-0 voor de Saturn, zul je bedoelen!

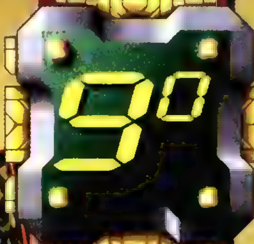
RAPPORT



GRAPHICS	8,0
GELUID	9,5
ORIGINALITEIT	9,4
SPEELBAARHEID	9,0

▲ Angstaanjagende sounds
▲ Maandenlang speelplezier
▲ Origineel verbeterd
▲ Uitmuntend

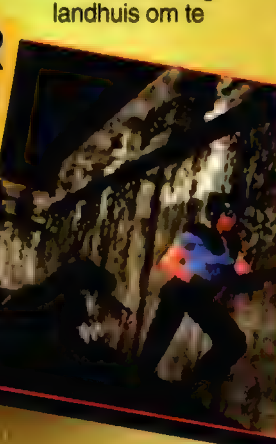
SATURN
Prijs: ƒ 139,- Bfr. ca. 2525
Fabrikant: Capcom
Distributeur: Atoll Soft
Tel: 030-2416016



Resident Evil is een uitstekende conversie van de PlayStation versie geworden, met extra gimmicks die ervoor zorgen dat ook de Saturn gamers weer eens een wreedaardige survival-horror-game in huis kunnen halen.

SKATE

POWER TIP
Soms kun je beter gewoon hard wegrennen.





Achter je!



De spanning is bijna voelbaar.

My

THE FALLE

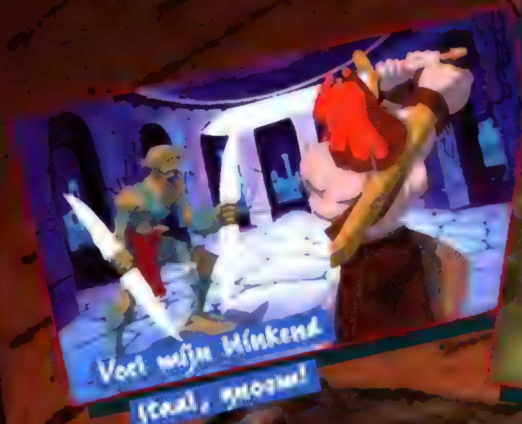
Het ziet er naar uit dat mijn favoriete spel aller tijden, Warcraft, zijn ereplaats af moet staan aan Myth: The Fallen Lords. Zo hard en bloederig zijn de middeleeuwen nog nooit in kaart gebracht.

WAKE UP

Het beeld dat de meeste mensen hebben van de middeleeuwen is totaal verkeerd. Er wordt vaak gedacht aan lieflijke minstrelen die schone jonkvrouwen bezongen, nobel gedrag vol erecodes en uiterlijk vertoon, ridders met blonde lokken in blinkende harnassen die de wereld rondreisden om onrecht ongedaan te maken. Wel luitjes, wake up want niets is minder waar. De middeleeuwen waren vies, vuil, hard, stinkend en gemeen. Niemand was te vertrouwen, voor een korst brood werd je al neergestoken, moord en intriges in paleizen waren aan de orde van de dag en de schone jonkvrouwen werden bruut geschaakt door iedere bezopen ridder. Ook de gevechten hadden weinig met eer en waardigheid te maken. Men trok naar een open plaats in het land alwaar twee of meer vijandelijke partijen naar elkaar toe stormden en een paar uur op elkaar in gingen hakken. Films als Flesh & Blood en Braveheart geven dit soort sappige gevechten goed weer. Waarschijnlijk hebben de makers van Myth dit meer realistische beeld van de riddertijd, vol rondslingerende hoofden en afgehakte lichaamsdelen, voor ogen gehad bij het uitwerken van Myth: The Fallen Lords.

FANTASY

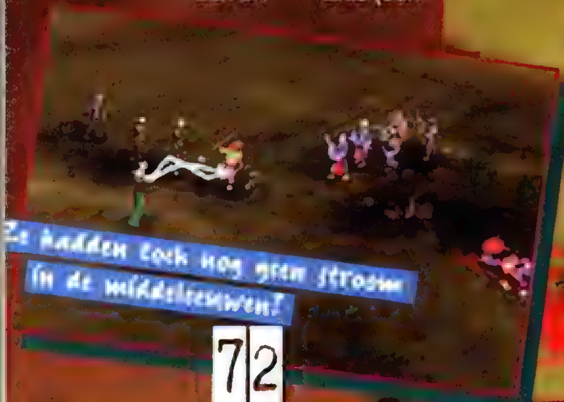
In Myth moeten de goede krachten (light) het opnemen tegen de kwade krachten (dark). De bad guys zijn hier The Fallen Lords die zich hebben schuldig gemaakt aan verraad en plundering en met hun leger van doden zullen ze de ultieme oorlog tussen goed en kwaad uitvechten. De reden dat ik in mijn inleiding Warcraft aanhaalde, is dat Myth het vechten van een flinke dosis fantasy elementen voorziet. Net als in Warcraft zijn er naast de gewone ridders flink wat verschillende fantasy karakters in de vorm van warlocks, dwergen, Ents (een


Voel mijn blinkend staal, gnoom!


Zwaarden en bijlen overheersen.


Boemboem. Tsingtsing. Hakkuh en zagguh.


Wat doen we: babbelen of denken!


Ze hadden toch nog geen stroom in de middeleeuwen!


The Smashing Pumpkins!

N LORDS



I'm dreaming of a bloody Christmas.

soort levende bomen), griffioenen en natuurlijk wezens die het kwade vertegenwoordigen zoals onder andere Ghols, Soulless (de ziellozen), Shades (herrezen lijken van dode tovenaars) en de Thralls.
Myth is echter geen Warcraft, maar staat geheel op zichzelf.

TACTIEK

Om te beginnen start je elke episode met een vast aantal manschappen. Je kan dus geen troepen opbouwen en je bouwt geen huizen, kastelen of kampen. De nadruk ligt puur op het vechten. Met andere woorden er kan meteen tot actie worden overgegaan zonder eerst uren legers aan te maken.
Het vechten vindt bovendien niet in een basis of een kasteel plaats maar midden in de natuur. Dat wil zeggen bossen, woestijnen, heuvels, in de buurt van dorpen, weilanden noem maar op. Doordat je met een vast aantal manschappen start, zul je er tactisch en zuinig mee om moeten gaan. Soms komt het dode leger uit zichzelf aanlopen en kun je de diverse manschappen tactisch positioneren. De andere keer zul je zelf op zoek moeten naar de verschillen groepjes vijanden. Overdachte aanvallen werken beter dan blinde bestormingen, zeker omdat je vaak minder manschappen hebt dan je tegenstander.
Het 3D landschap, dat zeer fraai is uitgewerkt, brengt allerlei tactische mogelijkheden met zich mee. Zo is het verstandig om je schutters boven op een heuvel te zetten waardoor ze meer pijlen in de harten van de vijand kunnen boren. De dwergen dienen zich niet te laag te verschansen om met het gooien van hun molotov-cocktails niet het gevaar te lopen dat deze weer terugrollen en ze zelf uiteenspatten.

BLOED

Met behulp van je muis kun je de camera om je troepen heen laten bewegen zodat je alle gevechten van dichtbij kunt bekijken.
Bij zoveel vechten hoort natuurlijk visuele ondersteuning. Vandaar dat het bloed meer dan rijkelijk vloeit in Myth. De grootste groep vechters van het kwaad zijn de Thralls, kinderen van Baal: te onhandig om een zwaard vast te houden en daarom gewapend met een botte bijl. Ze vormen de tegenhangers van je voetsoldaten die zich van het zwaard bedienen.
Als beide partijen de confrontatie aangaan zie je echt de verbeten uitdrukking op de gezichten van de krijgers terwijl ze hun tegenstanders aan gort hakken. Dit gaat gepaard met liters bloed, onthoofdingen en rondslingerende lichaamsdelen. Daarnaast zijn er de verschillende bommen en granaten die lichamen uit elkaar doen spatten en verschillende spreuken die je tegenstander doen verkolen of elektrokuteren.
De resultaten van een gevecht blijven voortdurend zichtbaar. Geen zwaard, afgehakt been, verbrijzelde schedel of verband lijk verdwijnt, het blijft allemaal achter op het slagveld dat steeds roder van het bloed wordt en steeds zwarter van het vuur.

ZOOTJE

De graphics zijn dus om van te smullen. En niet alleen door het bloed. De verschillende terreinen zijn prachtig: groene heuvels, woestijnen met zandduinen, ruisende beekjes met weerspiegeling etcetera.
Daarnaast speelt het weer ook een belangrijke rol. Deze keer niet enkel als visueel extraatje, maar het beïnvloedt daadwerkelijk de acties van je manschappen. Regen dooft de molotov-cocktails van de dwergen en sneeuw doet je manschappen vertragen. Vechten in sneeuw is sowieso extra cool want dan kleurt het bloed nog mooier. Op het weer heb je zelf geen invloed, de seizoenen veranderen gedurende het spel.
Al deze elementen maken dat Myth met gemak een toppositie binnen het combat genre verovert en ik voorspel je: in de nabije toekomst zal het bij vele mensen op hun monitoren een lekker, bloederig zootje worden.

POWER TIP

Spelend als de good guys moet je de afgehakte hoofden van je vijand verzamelen. De Ents maken er Tath-lam van, een soort granaten die je weer naar je tegenstanders kunt smijten.

Knappe vent. Alleen een beetje opvliegend karakter.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	9⁰
SPEELBAARHEID	8³

Choppen
Hakken
Zagen

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: 486 DX, 16Mb RAM, 16 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler.
Fabrikant: SIB
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712



Geen Warcraft kloon maar een spel met een eigen smoelwerk. Dit is het eerste combat strategy spel waar de nadruk enkel en alleen op het vechten ligt. In Myth werkt dit op den duur zo verslavend dat je steeds meer bloed wilt zien. Zelfs de keurigste ambtenaar verandert door Myth in een bloeddorstige barbaar. En dat is in dit geval als compliment bedoeld.

JAN

Zeven is van oorsprong een heilig en godsdienstig getal maar het heeft tegelijkertijd iets mysterieus. Denk aan de zevensprong, zevenslapers of de zeven hoofdzonden. Sinds kort kan er aan dat rijtje een worden toegevoegd: het zevende legioen.

MOORDEND

Ik voorspel dat als je over twee jaar in een winkel de gamesafdeling oploopt, je een apart rek zult vinden met real-time strategy games. Misschien wel een apart vertrek, want dergelijke type games verschijnen nu echt in een moordend tempo. Leuk als je ervan houdt, minder leuk als je bedenkt dat sommige games wel heel erg op elkaar lijken. Het is dan ook bijna onmogelijk om iets origineels toe te voegen aan het idee, bouwen, troepen rekruteren en de tegenpartij vernietigen.
Epic Megagames beweerde desondanks bij hoog en bij laag dat 7th legion meer te bieden had dan al die andere 6288 C&C klonen. PU scheen zijn immer kritische licht over deze zaak en kwam met de volgende uitslag.

WESTWOOD

Het voordeel van de twijfel wordt eigenlijk al meteen weggenomen bij de eerste minuten van het spel. De mission-briefing en de interface doen heel erg aan Command & Conquer denken. Zelfde computerscanning, zelfde kleurtje groen. Ook de originaliteit in het verhaal is weer ver te zoeken. Oké, daar gaan we: de Aarde raakt in de verre toekomst overbevolkt en vervuild. Als uitvlucht worden er shuttles gebouwd om naar intergalactische kolonies te vertrekken, echter de shuttles kunnen maar een beperkte hoeveelheid passagiers meenemen. Alleen de gegoede burgerij en de rijke lui die zichzelf The Chosen noemen, mogen mee en het 'gewone' volk wordt bruut afgeslacht.
De overlevenden van deze slachtpartij blijven achter op een stervende Aarde. Echter, na enige honderden jaren, herstelt de Aarde zich en er bevinden zich nog steeds mensen. Deze groep survivors deelt zich op in zeven legioenen.
De generaties van The Chosen komen evenwel na zoveel jaar terug om een inmiddels wederom bloeiende Aarde op te eisen. Het sterkste legioen zal zich hier met man en macht tegen verzetten: het zevende legioen!

CREDITS

Zucht, gaap, zzzzzzz. Inderdaad weinig nieuws onder de zon. Maar tot zover de kritische punten. 7th legion heeft namelijk wel een aantal aantrekkelijke eigenaardigheden in zich waardoor het spel niet helemaal als kloon kan worden afgedaan. Na gekozen te hebben voor de good guys (7th legion) of de bad guys (The Chosen) kun je aan de slag. Ook nu moet je een troepenmacht en een basis bouwen, zij het dat je geen resources moet verzamelen. Dus geen goud, water, olie, graan, tiberium, knakworsten, flippo's of wat dan ook. Rien, njente, niks, noppes! (ja het gaat voor de rest prima met me, dank u).
Dat is dus al een opmerkelijk verschil. In 7th legion start je met een budget en om de zoveel tijd worden er credits bijgestort. De hoeveelheid credits die je krijgt, hangt af van je militaire rang.
Deze rang is ook weer een nieuw concept. Hoe meer kills je hebt uitgevoerd met je units, hoe hoger je rang wordt. Er zijn in totaal zes verschillende rangen te behalen en het aantal gestorte credits zal per rang toenemen. Je krijgt dus letterlijk loon naar werken. Hoe meer je afslacht en opblaast hoe sneller je in rang stijgt, hoe meer credits je krijgt en dus weer meer units kan bouwen om opnieuw te gaan vechten. En zo is de cirkel weer rond.

BATTLE CARDS

Een van de meeste interessante afwijkingen in 7th legion ten opzichte van de meeste andere strategy combats is het gebruik van zogenaamde Battle Cards. Deze kunnen worden gebruikt tijdens het spelen en hebben verschillende effecten op de krachten van je units en/of op die van de vijandelijke troepen. Als het goed is, zijn er vijftig verschillende effecten die je op je manschappen en/of vijanden kan loslaten. De verschillende Cards selecteer je vanuit een aparte balk rechts boven in je scherm. Door een Card aan te klikken en dan op je units of je tegenstander te klikken, treedt het gewenste effect in werking.
Zo is er bijvoorbeeld de Machine Curse Card waardoor je vijanden in slow motion zullen bewegen en schieten. De Doom Fist Card neemt een hele groep units in een keer onder vuur en de Life Syphon Card zal jouw units helen door energy aan de tegenpartij te onttrekken. Dit alles op een heerlijke soundtrack want een echte bonus is de muziek die bij dit spel geleverd wordt.
Al met al biedt 7th legion dus wel iets meer dan ik op het eerst gezicht dacht, al moet ik erbij zeggen dat de missies erg op elkaar lijken. Verder dan hopen bouwen en alles neermaaien gaat dit spel in feite niet.

De gebouwen van de blauwen.

Een tank kan natuurlijk onmogelijk ontbreken in een strategy combat.

Rood moet dood. Blauw doet au.

POWER TIP

In de twee spelers mode is er ergens op het parcours een teleport die je precies achter je tegenstander brengt.

…n Legion

RAPPORT

GRAPHICS	8⁰
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	6⁵
SPEELBAARHEID	8⁰

+ Battle Cards
+ Soundtrack
- Verdachte C&C Interface
- Missies lijken op elkaar

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr. ca. 2175
Systeemeisen: Pentium, 16Mb RAM, 52 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Double speed CD-speler, Windows 95 of DOS 6.0.
Fabrikant: Microprose/Epic Megagames
Distributeur: Homesoft
Tel: 023-5311241

7⁸

De paar kleine veranderingen in een beproefd concept plus de vette muziek maken dat dit spel redelijk overeind blijft temidden van de berg combat strategy games.
JAN

In de powerplant.

De toren van Pisa moet het ook ontgelden.

Van de basis blijft werkelijk niets over

Strandpret.

Rood op kerstbomenjacht.

Oké jongens, effe pauze!

Een spider attack.

Unit destroyed.

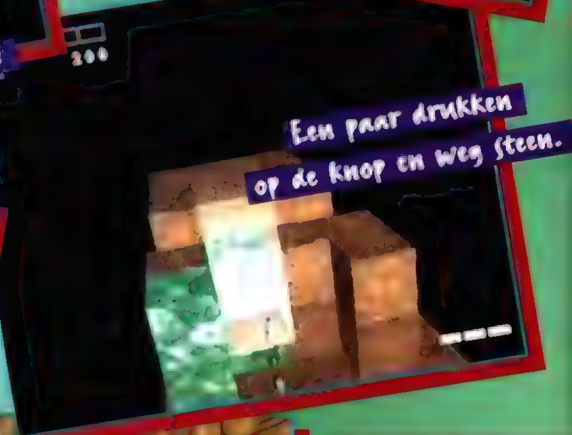
Kurushi

Hoe vaak kom je nu nog een spel tegen dat 100% origineel is. Bijna nooit, toch? De game ontwikkelaars van tegenwoordig gaan liever voor de bekende genres dan een risico te lopen met een nieuwe creatie. De makers van Kurushi hebben toch die stap in het onbekende gezet...


Hij staat niet al te stevig in z'n schoenen.


Op naar de volgende.


Te laat!


Een paar drukken op de knop en weg steen.


Rennen helpt niet.

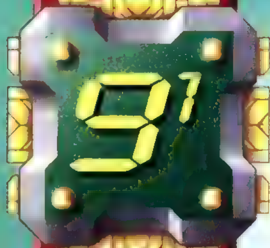

Wie faalt, valt.

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	8,0
ORIGINALITEIT	10
SPEELBAARHEID	10

- Zwaar verslavend
- Je hersens in de houdgreep
- Vloeiend gameplay
- Jaren fun

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 99,95 Bfr. ca. 1800
Fabrikant: Sony
Distributeur: Columbia Tristar
Tel: 035-6250720



Kurushi is een van de leukste games die ik de laatste tijd ben tegengekomen. Je kan het qua verslaving vergelijken met games als Bomberman en Tetris. Wat ik zo leuk vind is dat het alles combineert, reactievermogen, overzicht en strategie. Kortom een top game!
RUBEN

RUBEN MEGABRAIN

'Ja, ik heb hier wel een nieuw spel maar ik snap er zelf niks van', was wat Ed mij vertelde toen ik vorige week naar het testlab fietste, bedelend voor verse games.
'Geef maar hier, dat komt wel goed', verzekerde ik Ed en ging aan de slag. Kurushi vergt namelijk een behoorlijke intelligentie en dat zit bij ons PU-redactieleden wel goed. Dit gezien onze jarenlange training in het doorgronden van de zieke breinen van Gamefabrikanten.
Dus ondanks dat er geen achtergrond info over Kurushi bekend was en de handleiding in het Japans, ging ik onverschrokken aan de slag.

BLOKKEN

Kurushi is, zoals je al had vermoed, een denkspel. Het grote probleem met het recenseren van dit soort games is dat de spelregels zo verdomd moeilijk uit te leggen zijn. Ik bedoel, vertel jij maar eens kort en bondig hoe Tetris werkt. Dus met het risico over te komen als Corky Tatcher (van de T.V. weet je wel), doe ik toch een poging.
In Kurushi ben jij een mannetje dat op een weg staat. De hele tijd rollen er rijen blokken op je af, die bij elkaar net zo breed zijn als de weg waarop je staat. De enige manier om niet geplet te worden door de rijen, is door bommen te plaatsen op plekken waar de blokken overheen komen.
Dat klinkt op zich niet zo ingewikkeld, het probleem is echter dat niet alle blokken hetzelfde zijn, je hebt namelijk drie soorten:
1. **Grijze blokken**: dit zijn de normale blokken, je blaast ze op en klaar ben je.
2. **Zwarte blokken**: blaas deze op en een gedeelte van de weg waarop je staat, verdwijnt. Hierdoor kun je naar beneden vallen.
3. **Groene blokken**: deze moet je altijd opblazen. Laat je ze passeren dan is het einde verhaal; diep de afgrond in.
Het spel win je dus door geen groene blokken door te laten en, nog belangrijker, vooral door niet geplet te worden.

POWER TIP
Blaas alle blokken op, behalve de zwarten, en je krijgt er een stuk weg bij.

Er zijn nog vele extra regeltjes die ervoor zorgen dat het spel nog gecompliceerder wordt, maar daar zal ik jullie niet mee vervelen. Toen ik Kurushi helemaal onder de knie had, was ik niet meer te stoppen. Het was zelfs zo erg dat ik er twee nachten over gedroomd heb, en dat zegt toch wel iets over de verslavingsfactor van dit spel.

ELECTRONIC ARTS™

MOTO RACER™



Now with extra grip!







Now on PlayStation™

2 Player split screen racing • New tracks • Bikes as seen in the game.

JSF

JOINT STRIKE FIGHTER

Als achter vliegen vliegen vliegen, vliegen vliegen vliegen achterna! Dat is dus een woordgrapje. Als je Joint Strike Fighter speelt, weet je niet wat je ziet! Dat is dus geen grapje.

HI-TECH KISTEN

Het gebeurt niet dagelijks dat een gevechtsvliegtuig dat voor de Amerikaanse luchtmacht ontworpen is, en pas in de jaren 2000-2010 in gebruik genomen gaat worden, nu al in een computergame te spelen is. Met andere woorden: je kunt in JSF vliegen met super geavanceerde kisten, die nog niet eens bestaan!
Je hebt in JSF de beschikking over twee strakke gevechtsvliegtuigen; de X-32 Boeing en de Lockheed-Martin X-35.
Als je een nieuw spel begint, kun je een eigen piloot aanmaken, of met een bestaande spelen. Hierna kun je kiezen uit twee campaigns. In totaal zijn er vier campaigns maar je moet eerst Afghanistan en Columbia hebben afgewerkt voordat je aan de moeilijkere Korea en Kola Peninsula kunt beginnen.
Het is zaak dat je niet zomaar je hele vliegtuig volgooit met wapens maar eerst je missies bestudeert. Hoe meer raketten, kogels en smart bombs je onder je vleugels hangt, hoe minder Stealth-techniek je geniet en je dus eerder op vijandelijk radars te zien bent.

ASSISTENTIE

Vliegtuig uitgekozen en volgeladen? Dan kun je de lucht in. Op een airmap heb je een route uitgestippeld waarbij je verschillende targets op de korrel gaat nemen.
Deze targets kunnen vijandelijke vliegtuigen zijn, rijdende konvooien, tanks, anti-air afweergeschut, fabrieken, chemische stellages en nog veel meer opblaasbare zaken.
Ik weet dat het leuk is om zelf alles weg te knallen maar vanaf je eerste missie heb je direct een Wingman aan je reet plakken.
Deze reageert soms uit zichzelf maar vooral op jouw opdrachten.
Deze opdrachten zijn zeer divers. Zo kun je je Wingman op commando targets laten aanvallen, of naar eigen inzicht tot gevecht over laten gaan.
Naarmate de missies moeilijker worden (afhankelijk van de campaigns die je vliegt) krijg je meer Wingmen. Deze kun je in formatie achter je laten vliegen, ze laten verspreiden over de map, ze samen doelen laten aanvallen, jouw eigen vliegtuig dekken en ga zo maar door.
De assistentie van je Wingmen komt zeer van pas want het wordt steeds drukker in de lucht en op de grond, waarbij de kogels en raketten letterlijk om je oren vliegen.

3D

JSF kent 3Dfx dus de bezitters van een Voodoocard kunnen weer likkebaardend achter hun PC plaatsnemen. Echter, Eidos beweerde dat ook zonder 3Dfx de graphics er gelikt uit zouden zien. En inderdaad, een testje op een Pentium 90 zonder 3Dfx leverde bijna geen verschil op. Sterker, de vliegtuigen leken haast nog soepeler te vliegen.
Het spel ziet er gewoon schitterend uit. Enorme 3D steden, die 's nachts vol lichtjes te bewonderen zijn, raketten die per camera of per infrarood view te volgen zijn, riante explosies in 3D waarbij je de brokstukken in het rond ziet dwarrelen; het zijn slechts een aantal elementen die JSF in mijn ogen de beste combat-flight sim van dit moment maakt.

Je Wingmen nemen hun taak wel erg letterlijk.

POWER TIP

Je kunt je Wingmen het beste konvooien laten vernietigen in formatie (met zijn drieën) en gebouwen en fabrieken solo.

Effe wat woestijnratten verdelgen.

Een F16 van boven gezien.

Je kan bijna de was zien hangen.

Wat deed ik fout!

Mooi kissie niet?

Ik zou de zwemvesten vast pakken jongens!

Shot in the blind.

RAPPORT

GRAPHICS	9^{5}
GELUID	9^{0}
ORIGINALITEIT	9^{0}
SPEELBAARHEID	9^{0}

- Graphics om een puntje aan te zuigen
- Dogfight mode
- Ongelofelijk realistisch
- 3D explosies

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr. ca. 1800
Systeemeisen: Pentium 90 Mhz, 16 Mb RAM, 25 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, joystick (aanbevolen), Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Eidos
Distributeur: Emtec Benelux
Tel: 026-3717712

9^{7}

Joint Strike Fighter staat voor mooie, snelle, uitgebreide en vooral vette aircombat. This is gonna be huge!
JAH

De droom van de mens om te vliegen is allang verwezenlijkt maar het daadwerkelijk zelf besturen van een vliegtuig, blijft slechts voor een handjevol personen weggelegd. Microsoft Flight Simulator 98 brengt de realiteit echter wel heel dichtbij.

MS FLIG

CONCURRENTIE

Microsoft was lange tijd dé naam op het gebied van de serieuze flight simulators (lees; niet vechten, niet knallen, niet schieten). Opkomende concurrenten in de vorm van Looking Glass Technologies' Flight Unlimited II en Sierra's Pro Pilot deden Microsoft's positie enigszins wankelen. Maar met de nieuwste flight sim op de plank, zal Microsoft al haar eventuele concurrenten de mond snoeren, overrulen en wegblazen. De lijst met nieuwe features en verbeteringen in dit spel, in vergelijking met MS Flight Simulator 95, is namelijk nog langer dan de Sinterklaas verlanglijst van ondergetekende.

UPDATE

Het eerste dat opvalt is de grafische verbetering die aansluit bij de huidige technologie. FS 98 ondersteunt Direct 3D en MMX. En ook als je geen dure 3D Voodoo kaart hebt of wat voor 3D hardware dan ook, zorgen nieuwe mip-mapping en image-smoothing technieken voor een schitterende blik uit het raampje. Vliegen over bijvoorbeeld London, Parijs of het tropische Hawaii is echt een lust voor het oog.
Upgedate geluiden zorgen bovendien voor een geweldige atmosfeer. Ruisende wind, piepende banden, jankende motoren, elektronische 'warning' lichtjes op je paneel en dergelijke, dragen bij aan een realistische vliegomgeving.
Nu we het toch over de panelen hebben, je weet wel die dingen met die ontelbare knopjes; ook die zien er zeer strak en professioneel uit en bevatten een keur aan vliegtechnische mogelijkheden en informatie.
Het instrumentarium is overzichtelijker dan voorheen maar het vergt nog steeds veel tijd om je alles eigen te maken. De diverse pop-up menu's en aparte windows zijn daarbij een meer dan welkome hulp.

KWIJL

Naast de vertrouwde (en verbeterde) vliegtuigen uit FS 95, heb je bovendien de beschikking over drie nieuwe vliegtuigen.
In je hangar vind je dus naast de bekende Cessna Skylane RG, Extra 300S, Boeing 737-400, Schweizer 2-32 sailplane en Sopwith Camel drie nieuwe paradepaardjes; te weten de zeer coole Bell 206B JetRanger III helicopter, de nieuwste Cessna Skylane 182S, en de Learjet 45.
Het kwijlteiltje van de ware vliegtuigliefhebber loopt inmiddels over. En met verbeterde vliegtuigen be-


Je krijgt er een droge strot van.


Phoenix heeft last van smog.


Vlucht over London, Buckingham Palace aan de rechterkant.

Eeh? Kan iemand mij vertellen waar de rem zit?

Schiphol bij nacht.

Funk da Loop!

IT SIMULATOR 98

doel ik dus niet alleen grafisch mooier maar vooral verbetering van de mogelijkheden en realisme op vliegtechnisch gebied. Experts en ontwerpers van de echte vliegtuigen hebben zich hier namelijk over gebogen, en dat is te merken. Zo zijn de beweging van de vliegtuigen en de helicopter zeer natuurgetrouw geprogrammeerd en vereist bijvoorbeeld de Bell 206B een hele andere techniek dan de Learjet.

STUNTEN

Ook een zeer aardige optie van FS 98 is de multi-player mogelijkheid tot acht personen. Je zult misschien denken wat heb ik nu aan zo'n optie als er niets of niemand neer te knallen valt? Niets is minder waar. Luchtshows, snelheidsraces en stuntvliegen zijn voorbeelden van opties die het spel eveneens te bieden heeft en vooral een luchtshow goed uitvoeren samen met iemand anders op het net of met je vrienden, geeft een vette kick. Of met een paar maten onder de San Fransico bridge doorsnorren. Hij is fijn.
De acrobatische stunts zijn eveneens erg gaaf om te doen. Loopings, schroeven, vrije val; allemaal mogelijkheden die je met behulp van lessen en voorbeeldfilms op video kunt uitproberen.
Heb je deze gevaarlijke stunts onder de knie, dan kun tegen anderen strijden en kijken wie uiteindelijk de stunt het best heeft uitgevoerd. Via multi-player kun je ook achter elkaar aan vliegen en tegelijkertijd een soort obstakel parcours afleggen. Of je neemt de leiding over in de controletoren en je probeert alles in goede banen te leiden, zoals de vele inkomende en uitgaande vluchten. De mogelijkheden zijn onbegrensd.

GROOT

Maar we zijn nog niet klaar met ophemelen. FS 98 is namelijk heel erg groot. Er zijn wel 3000 (!) vliegvelden die je kunt bezoeken en waar je op aan kunt vliegen. Daarnaast zijn er 45 steden, met rijk 3D detail, waar je ook overheen kunt vliegen. Of er *door*heen vliegen, wat met de helicopter weer erg goed kan. Het blijft heerlijk om met je chopper langs de een na de nadere wolkenkrabber te suizen. Of midden door een drukke stad een achtervolging te houden met (aangelogde) vrienden.
Ook nu is het oog voor detail weer zeer nauw geweest. Als je bijvoorbeeld over London vliegt, kun je ook daadwerkelijk de Big Ben, het paleis en andere bezienswaardigheden zien liggen. Dit alles maakt dat je met FS 98 niet raakt uitgevlogen. Er valt zoveel te zien en te proberen. Voordat je alle stunts onder de knie hebt, ieder vliegveld hebt bezocht en iedere game-optie hebt afgewerkt, ben je weken, maanden, wellicht jaren verder. Maar tegen die tijd is er wel weer een Microsoft FS 2000.


Stunten in San Francisco.

POWER TIP

Houd voor een perfecte looping je gradenboog aan het uiteinde van je vleugel in de gaten. Deze dient altijd haaks op de horizonlijn te staan.


Het altijd pittoreske New York.

Een half volkoren, een pond kaas, een kuipje boter en een melk.

Mijn favoriet.


De PU-redactie reist altijd 1e klas.

Die bomen komen wel heel dichtbij!

RAPPORT

GRAPHICS	9°
GELUID	9°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	9°

- ▲ Multiplayer tot acht spelers
- ▲ Stuntvliegen
- ▲ Vliegen waar je maar wil!
- ▼ Bediening blijft tijdrovende bezigheid

PC CD-ROM
Prijs: ca. ƒ 149,95 Bfr. ca. 2700
Systeemeisen: Pentium, 8Mb RAM, 75 Mb Schijfruimte, geluidskaart, muis, Quad speed CD-speler, Windows 95.
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel: 023-5677700

9°

Zelfs ik zie ze vliegen. Microsoft levert dan ook een zeer hoogwaardig produkt af. Voor die gamers die puur voor het vliegen en aanverwanten gaan, is MS Flight Simulator 98 het neusje van de zalm.

JAN

Heb je deze al?



VERWACHT:

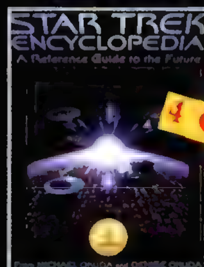
GEHEEL NEDERLANDSTALIGE SOFTWARE



RISING LANDS
Categorie: strategie/simulatie
Rampspoed heeft de aarde getroffen. Het is aan jouw om de succesvolle oprichter van de nieuwe wereld te worden. Vecht, handel, ontwikkel, wedijver, maar blijf op je hoede voor de vijand. Het meer dan 180 schermen en kunstmatige intelligentie!



STAR TREK™ "CAPTAIN'S CHAIR"
Categorie: spel/ref - Engelstalige software
Ervaar eindelijk de sensatie van de meest bekende sterreschepen van Starfleet door op de stoel van de kapitein te gaan zitten!
Ervaar de U.S.S. Enterprise, U.S.S. Enterprise - D en E, U.S.S. Defiant en de U.S.S. Voyager.



STAR TREK™ "ENCYCLOPEDIA"
Categorie: spel/ref - Engelstalige software
Het hele Star Trek universum compleet. Alles over gebeurtennissen, rassen, planeten, sterren, wapens, personen en technologiën van Star Trek, Star Trek: The Next Generation, Star Trek Deep Space Nine (seizoen 1 - 5), Star Trek Voyager (1 - 3) en alle acht speelfilms.



3e MILLENNIUM
Categorie: simulatie
Burgeroorlogen, militaire juntas, gangs: we weten nu al hoe de wereld eruit zal zien in het jaar 2000. Maar hoe zit het met het jaar 2500? Je wordt uitgedaagd om van een wereld van uitersten in de loop van 500 jaar weer een eenheid te maken.

en nog veel meer, kijk ook op internet!

Internet: www.mediabase.nl   Mail: rpmail@mediabase.nl
Voor vragen kun je bellen met de Helpdesk: Tel.: 020 - 645 98 52



"Waar vind ik meer informatie? Een greep uit de artikelen:"

SLAMTILT
Categorie: behendigheid
"Slamtilt is gewoon een lekker flipperspel..."
- Hoogspel 12-'96

FINGERS FOR WINDOWS
Categorie: Educatief
"De tikcursus is werkelijk perfect"
- PC Active 89

FORT BOYARD - DE LEGENDE
Categorie: Adventure
"Leuk verhaal, redelijk moeilijke puzzels, filmpjes zien er goed uit, levensecht effect."
- Power Unlimited 01-'97

FORT BOYARD - DE UITDAGING
Categorie: Actie/behendigheid
"Precies als de TV-serie." "Spannend is het zeker wel."
- Computer Totaal 12-'96

AR'KRITZ
Categorie: Platform
"...vrij verslavend. Leuk als afwisseling..."
- PCM nr. 4

"Een fraai platformspel..." Waardering: 8
- Power Unlimited 04-'97

EVIDENCE
Categorie: Adventure
"Een leuk en moeilijk spel dat een hoop tijd zal ... om het op te lossen maar dat maakt 't des te meer ... moeite waard." Waardering: 8
- Power Unlimited 04-'97

"Evidence: Het bewijs munt uit in een sterk verhaal..."
- Interactive 04-'97

IZNOGOEDH
Categorie: Platform
"De levels in Iznogoedh zijn heel fraai vormgegeven met een ongelooflijke gedetailleerdheid."
- Hoogspel 05-'97

"Grafisch overstijgt 'Iznogoedh' ruimschoots het gemiddelde spel..."
- PC Game 06-'97

ROLAND GARROS
Categorie: Sport-Simulatie
"...is een leuk en vlotte tennissimulatie."
- PC Gameplay nr. 25

"Voor de tennisliefhebber zeker verplichte kost. Een prima voorbeeld dat ook een goedkoop spel best boeiend en goed kan zijn"
- Hoogspel nr. 56

ATLANTIS
Categorie: Adventure
"Laat één ding duidelijk zijn: 'Atlantis' is de mooiste adventure van het jaar."
- Veronica gids nr. 30

"Als alle adventures zo waren als Atlantis, hadden we niet te klagen in adventureland." Waardering: 91%
- PC-Zone nr 1

"Ik vind Atlantis - de verloren legende een zeer indrukwekkend spel en ik was aangenaam verrast door de geheel Nederlandstalige versie."
- Hoogspel nr. 56

DANCEMACHINE
Categorie: Creatief
"Niet vaak heb ik zulke leuke software gezien."
- Hoogspel 54

"Een echte aanrader!."
- Arnhemse Courant, Deventer Dagblad, Gelders Dagblad, Overijssels Dagblad

Deze maand blazen we Power Unlimited's eigen PowerPlay-rubriek nieuw leven in door voortaan in ieder nummer stil te staan bij de allerlaatste ontwikkelingen op hardwaregebied.

NEEM DE UNIVERSAL SERIAL BUS



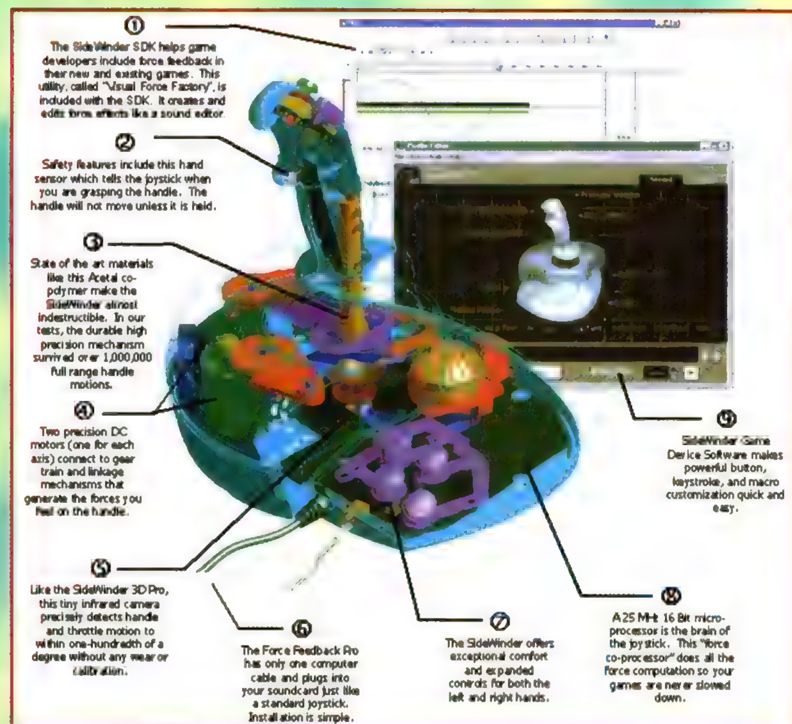
We zullen in PowerPlay niet alleen schrijven over produkten die voor jullie - hardcore gamers - interessant zijn, maar zo af en toe ook het een en ander uitleggen over belangrijke ontwikkelingen op hardwaregebied.
Neem bijvoorbeeld de **Universal Serial Bus**. Huh, de Universal Serial Bus? Een speciale tour door de Universal studio's? Een speciale trommel voor alle soorten koek? Nee, de USB is een nieuw soort poort, een kleine connector ter grootte van een telefoonstekkertje in de achterzijde van de computer. Dit stekkertje verbindt de PC met een hele reeks randapparatuur, zonder dat hiervoor speciale stuurprogramma's (drivers) nodig zijn.

EÉN CONNECTOR

Stel, je hebt net een nieuwe USB-joystick gekocht, dan hoef je 'm alleen maar in de connector te pluggen en hij doet het. Bovendien bevat zo'n joystick dan weer een eigen connector, waarop je andere apparatuur (printer, modem, camera, zelfs een telefoon) kunt aansluiten, of bijvoorbeeld een tweede joystick. Op deze manier heb je dus maar één connector in de PC nodig en hoef je niet steeds nieuwe kaarten en drivers te installeren.
Er kunnen maximaal 127 randapparaten op een USB worden aangesloten, eventueel via aparte USB-versterkerkastjes (hubs).
Een ander voordeel is dat aparte stroomadapters voor modems of scanners niet meer nodig zijn, want daar zorgt de USB-poort voor.
Deze nieuwe techniek zal binnen een paar jaar ongetwijfeld voor veel veranderingen in de PC-wereld gaan zorgen, als was het maar omdat bedrijven als Compaq, IBM, Intel, Kodak, Logitech, Microsoft en bijvoorbeeld Philips hier aan mee ontwikkelen.
De nieuwe versie van Windows (Windows '98) zal de techniek ondersteunen, zodat de eerste USB-computers en apparaten vanaf volgend jaar in de winkels liggen.

FEEL THE FORCE FEEDBACK

Stel, je speelt een potje Quake en je knalt er vrolijk op los met een nailgun of je zaagt de bad guys doormidden met een kettingzaag. Dan wil je dat niet alleen *zien*, je wilt het ook *voelen*! Dankzij Microsoft's nieuwe **SideWinder Force FeedBack Pro** wordt dit ook echt mogelijk. Deze digitale joystick heeft namelijk een motortje en een krachtige 16-bit processor ingebouwd, die de stick op vele verschillende manieren laat bewegen. Dit is een heel aparte sensatie, want iedere actie voelt verschillend aan. Een kettingzaag voelt nu eenmaal anders dan een bazooka.



REALISME TEN TOP

We probeerden de Force FeedBack Pro onder andere met MDK en stonden echt verbaasd over de effecten. Word je van achteren in de rug geschoten, dan geeft de stick een korte ruk naar voren. Sta je te dicht bij een explosie, dan voel je 'm hevig alle kanten op bewegen.
In flight sims krijg je veel meer controle over je kist, omdat je daadwerkelijk voelt wat de wind met het vliegtuig doet en je merkt bijvoorbeeld meteen wanneer de wielen de landingsbaan raken.
Bij racegames voel je op wat voor soort wegdek je rijdt of dat je plotseling met een klapband te maken krijgt.

Zo zijn er legio opties en met behulp van Microsoft's speciale software development kit (SDK, gebaseerd op DirectX 5), kunnen programmeurs naar eigen wens allerlei bewegingseffecten in games programmeren. Softwarehuizen als Activision, GT Interactive, Lucas Arts en Sierra hebben al toegezegd dat ze hun nieuwe spellen met de Force Feedback-technologie zullen uitrusten. May the Force be with you!
De SideWinder Force FeedBack Pro wordt geleverd met MDK en Interstate '76 en kost circa ƒ 399,- / Bfr 7180.

Meer info: Microsoft, Hoofddorp, telefoon 023-5689189.



HANDIGE CYBERMAN 2



Op het eerste oog ziet de **CyberMan 2** van Logitech er wat merkwaardig uit. Het apparaat heeft de 'voet' van een joystick, maar op de plek waar normaal die stick hoort te zitten, vind je nu een dikke, ronde knop. Die knop is echter het geheim van de CyberMan 2, want daarmee krijgt de besturing van games een heel andere dimensie.

MET TWEE HANDEN

De CyberMan 2 is een 8-knops digitaal 3D-spelbesturingsapparaat dat met twee handen moet worden bediend. Met de ene hand bestuur je de grote, rubberen knop door 'm in te drukken, omhoog te laten komen, of door 'm een bepaalde kant op te duwen langs de X-, Y- en Z-as. Met de andere hand bedien je de (programmeerbare) actie-knoppen.
Tijdens het spelen van Descent 2, dat standaard bij de CyberMan 2 wordt meegeleverd, merkten we dat je op een heel realistische manier het spel wordt ingezogen. Wel misten we de traditionele vuurknop voor de rechter (stuur) hand. Nu *moet* je het spel dus met twee handen spelen en dat is in het begin erg wennen. Heb je eenmaal de coördinatie in de vingers, dan blijkt de CyberMan 2 een prima stukkie hardware.
De Logitech Entertainment Software 2.2 zorgt ervoor dat ongewenste handbewegingen worden weggefilterd en de actie-knoppen naar eigen wens worden ingesteld. De CyberMan 2 zal rond de ƒ199,- / Bfr.3995 gaan kosten.

Meer info: Logitech Benelux, Maarssen, telefoon 0346-551171.

BREED IN GELUID

Firma Labtec is al een fiks aantal jaren gespecialiseerd in hardware voor geluidstoepassingen. Geen geluidskaarten, maar wel alles wat daarop kan worden aangesloten. Kort geleden werden we verrast met een drietal Labtec-produkten die we meteen maar even aan de oren, sorry tand hebben gevoeld.

ONLINE PRATEN

De eerste doos bevatte de **Gaming Headset/ Boom Mic C-370** (ƒ179,- / Bfr. 3222), een koptelefoon met aangekoppelde microfoon. Een lekker stevig model dat niet na twee keer schudden van je hoofd glijdt.
Labtec heeft deze set speciaal ontwikkeld voor internetgames waarbij je ook on-line met elkaar kunt praten. Wat ons opviel, was dat de vrij gebruikelijke ruis vanuit de microfoon heel goed werd onderdrukt. Hiervoor gebruikt de firma een aparte techniek, N-DAT genaamd.

VETTE BAS

De **Universal Subwoofer LCS-2408** (ƒ169,- / Bfr 3042) versterkt het basgeluid voor vrijwel alle merken computerspeakers. Vooral bij geluid waar veel lage bastonen voorkomen, zal deze subwoofer een lekker vette en volle sound de kamer in kunnen slingeren. Bovendien zorgt de LCS-2408 ervoor dat de soms hinderlijke storingen van de PC (en CD-ROM drive) bijna helemaal worden weggefilterd.

WARME SOUND

Zoek je ook een paar krachtige en vooral ook scherp geprijsde boxen, let dan eens op Labtec's **Amplified Computer Speakers LCS-3210** (f 204 / Bfr 3672). Deze speakers met ingebouwde versterker geven een mooie warme sound, bovendien zijn ze in staat om (bij de juiste geluidskaart en software) 3D stereo-effecten uit slechts twee boxen te laten komen. De set is niet al te breed en pas daarom vrij eenvoudig naast bijvoorbeeld je beeldscherm.
Een van de speakers bevat knoppen voor volume, bas en treble. Er zijn ingangen voor een hoofdtelefoon, microfoon en een eventuele subwoofer.
De hele Labtec-reeks is volgens ons een prima aanwinst voor iedere gamesfan die van heftig geluid houdt.



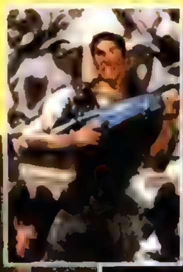
Alleen één waarschuwing vooraf: denk aan de buren!

Meer info: Labtec, Hampshire, telefoon 00-441252629900 of Ingram Micro, Utrecht, telefoon 030-2651800.

RESIDENT EVIL

Ook als je een diehard op PC gebied bent en nog nooit een PlayStation hebt aangeraakt, dan zal je ongetwijfeld een keer van het spel Resident Evil hebben gehoord.
Een groot landhuis staat al jarenlang bekend om zijn vreemde en vage experimenten. Als er steeds meer geruchten de kop opsteken over gemuteerde wezens en aanvallen in en rondom het huis, besluit de regering een onderzoek in te stellen. Een speciaal Bravo team van de Special Tactics and Rescue Squad (STARS) keert nooit meer terug. Nu moet jij gewapend met een gun en spelend als Chris Redfield of Jill Valentine van het Alpha team op onderzoek uit.
Bereid je voor op vele angstaanjagende momenten, scherp en snel schieten, meer dan genoeg bloed in een grimmige sfeer. Dit is Alone In The Dark on speed!

JAN





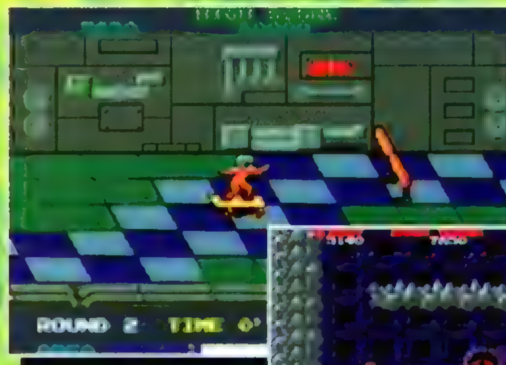
Resident Evil • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 92,- Bfr.: ca. 1470 • Fabrikant: Virgin • Distributeur: Acid Soft • Tel: 030-2410010

GRAPHICS: 8,5 GELUID: 8,5 ORIGINALITEIT: 8,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

NAMCO MUSEUM PIECES 5

Alweer deel 5 van Namco's spelletjes uit grootmoeders tijd. Het zijn zeker niet alle vijf klassiekers maar best de moeite van het spelen waard.
Pacmania is bijvoorbeeld absoluut top! Gewoon lekker ouderwets balletjes snoepen en fruitbonussen scoren. Wat wil een mens nog meer?
In **Metrocross** moet je, op een metro-station, van level naar level rennen en onderweg uitkijken voor rollende cola-blikjes en hoogspanningsvelden.
Baraduke is een 'schiet alles wat op je af komt kapot'-spel dat zich afspeelt in een 8-bit zonnestelsel.
The Legend Of Valkyrie is een RPG waarin jij als Keltische prinses de wereld redt van de boze grote mensen.
Dragon Spirit is een shoot'em up in de stijl van Space Invaders met als enige verschil dat je het nu doet als vuurspuwende draak. Klinkt leuk toch of niet opa?

KEES





Namco Museum Pieces 5 • PlayStation • Prijs: ƒ 99,95 Bfr.: ca. 1900 • Fabrikant: Namco • Distributeur: Columbia Tristar • Tel: 035-6250700

GRAPHICS: 6,8 GELUID: 6,5 ORIGINALITEIT: 5,0 SPEELBAARHEID: 8,5

Mass Destruction • PC CD-ROM • Prijs: ca. ƒ 99,95 Bfr.: ca. 1900 • Fabrikant: BMG Software/BMG • Distributeur: BMG • Tel: 035-6262525

GRAPHICS: 5,5 GELUID: 7,0 ORIGINALITEIT: 6,5 SPEELBAARHEID: [illegible]

Mass Destruction

'Waarom blijft het beeld toch in low resolution staan', vroeg ik mezelf bij het opstarten van dit spel af. Vluchtig onderzoek bij de options leerde me dat dit toch echt 'high detail' was. Juist, de graphics van Mass Destruction zijn dus zeer gedateerd.
Dit geldt ook voor de rest van het spel. Rondrijdend in een gepantserde tank moet je per missie een aantal objectives opblazen en soms enkele special agents ophalen. Je kunt alles om je heen kapot knallen en verder zijn er nog wat powerups die je wapenarsenaal wat uitbreiden maar dan heb je het wel gehad.
De missies lijken veel te veel op elkaar en zijn erg simpel. Leuk dus voor mensen die hersenloos een beetje willen rondrijden en fanatiek om zich heen willen schieten. Ondergetekende viel echter na tien minuten voor zijn monitor in slaap.

JAN



Discworld II • Saturn • Prijs: ƒ 129,95 Bfr.: ca. 2300 • Fabrikant: Psygnosis • Distributeur: Acid Soft • Tel: 030-2410010

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 8,5 ORIGINALITEIT: 6,5 SPEELBAARHEID: [illegible]



In het tweede deel van Discworld kruip je wederom in de huid van tovenaar Rincewind. Met deze knakker zul je de heer Dood moeten opsporen om ervoor te zorgen dat mensen gewoon kunnen sterven wanneer het hun tijd is om te gaan. Onsterfelijk zijn is namelijk lang niet zo leuk als je denkt.
Samen met je onafscheidelijke reiskoffer dien je tijdens je cartooneske avontuur de meest geflipte opdrachten uit te voeren en vrij bizarre puzzels op te lossen.
Converseer met de inwoners van Discworld en schroom niet om veel vragen te stellen in deze bijzonder grappige game. Alleen dan zul je het spel tot een goed einde kunnen brengen.
Net als deel 1, goed voor vele maanden speelplezier, voor kids en bejaarden.

SKATE



DISCWORLD II

Nieuwe Releases

UBIK

GEHEEL NEDERLANDSTALIGE SOFTWARE

Van de science fiction schrijver PHILIP K. DICK, bekend van Blade Runner en Total Recall, komt een totaal nieuwe uitdaging: UBIK. New York, het jaar 2019... Complete verschuivingen hebben plaatsgevonden. Megacorporaties, Cryonics, ruimtelijke kolonies .... en een onophoudelijke spionage oorlog tussen de industrieën. Met UBIK breekt een nieuw tijdperk in computerspellen aan! Met een complexe gameplot en absoluut hoogwaardige realtime 3-D omgevingen!

- Van de schrijver Philip K. Dick, bekend van Total Recall en Blade Runner
- Krachtige verhaallijn met onverwachte wendingen
- Alleen voor de slimste spelers met het hoogste doorzettingsvermogen!



PAX CORPUS



Een spannend actiespel met meer dan 20 levels. Je bent Kahlee, een knappe meid die van aanpakken houdt. Je kunt niet alleen goed schieten, je vechtkunsten mogen er ook zijn. En dat heb je wel nodig.... Ontwijk de beveiligingscamera's, versla je vijanden, vind je weg in een doolhof van gangen en zorg dat je het er levend vanaf brengt!

- 20 bewegingen met motion capture
- 8 wapens
- 20 verschillende vijanden
- 24 levels vol puzzels, ontdekkingen en actie!
- Volledig 3D
- State of the art kunstmatige intelligentie
- Speciale 3Dfx uitvoering in aparte box voor Fl. 99,95 inclusief BTW
- Speciale actieprijs van DFL 49,95 inclusief BTW voor de PC (Windows) versie

RISING LANDS



Rampspoed heeft de aarde getroffen... Een hele beschaving is weggevaagd! Het is aan jouw om de succesvolle oprichter van de nieuwe wereld te worden. Vecht, handel, ontwikkel, wedijver, maar blijf op je hoede voor de vijand. Strategisch inzicht en handelen lijken de sleutel tot succes, maar dat alleen is niet genoeg.....

Power Unlimited Okt. '97: "Afgezien van een klein aantal overeenkomsten met andere sims, is dit volgens mij geen kloon. Het gaat snel, is heel amusant en is net even anders...".

- Met meer dan 180 schermen
- Meer dan 20 verschillende missies
- Vele tientallen verschillende gebouwen en structuren
- Zeer krachtige kunstmatige intelligentie, waarbij de vijand menselijk reageert!

Voor meer informatie kun je kontakt opnemen met onze helpdesk. Tel.: 020 - 6459852

R&P Electronic Media Tel: 020 - 6458248 Fax: 020 - 6400482
Mail: rpmail@mediabase.nl
Kijk ook op internet: www.mediabase.nl



FIFA
ROAD TO WORLD CUP
98

Je gaat ervoor. Je bent goed. Je kunt het. Verstuikte enkels en gescheurde spieren krijgen je niet klein. Je trotseert de striemende regen die je lichaam geselt. De hatelijke opmerkingen in de rust neem je voor lief. Het deert je niet wan

BOVEN DIT ALLES

staat Frankrijk.

FIFA - Road to World Cup 98. Je hebt maar een doel: kwalificeren





www.easports.com





Sony PlayStation™ · SEGA Saturn™ · Nintendo64™ · Windows® 95





Het inmiddels een goede traditie geworden dat rond deze tijd Electronic Arts ons verblijdt met haar jaarlijkse rits E.A. Sport games. Een 'update' die nooit ontbreekt is NHL, dat ook dit jaar weer een nieuw jasje heeft gekregen.
En hoewel de vier voorafgaande versies mij niet zo konden bekoren, is NHL '98 een heel stuk speelbaarder geworden dan zijn voorgangers.
Vooral wat controls betreft heeft E.A. goed werk geleverd met de vierknoppige support van je keybordbesturing, maar ook de intelligentie van de computertegenstander is met sprongen vooruit gegaan.
De graphics zijn prima en de gemotion-capturede spelers zijn nieuw opgetrokken uit kakelverse polygoontjes. Al met al een spannend ijshockeyspel, waarmee Electronic Arts wel weer een jaartje mee kan draaien.

ANDREAS

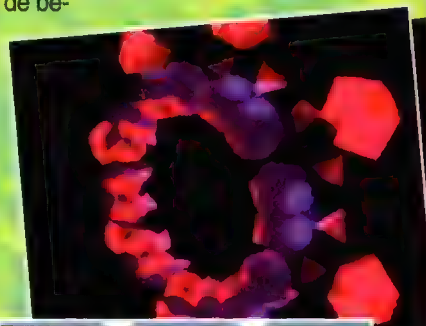
NHL '98

NHL '98: PC CD-ROM • Prijs: f [illegible] Bf.ca.1800 • Fabrikant: Electronic Arts • Distributeur: Electronic Arts • Tel: [illegible]

GRAPHICS: 8,0 **GELUID:** 8,0 **ORIGINALITEIT:** 6,5 **SPEELBAARHEID:** 7,8

3D KALEIDOSCOPE

Een game is het niet te noemen, meer een trip. 3D Kaleidoscope is een soort psychedelische constrution kit, waarbij je je meest bizarre grafische dromen kunt manipuleren. Iedereen die weleens naar het programma de 'Chillout-Zone' van MTV heeft gekeken, weet wat ik bedoel. Van pulserende maagoperaties tot ondenkbare roterende vormen, alles begeleid door meeslepende trance-house.
Maar zit Neerlands PlayStation publiek hier nu op te wachten, is de vraag; ik denk van niet.
3D Kaleidoscope is wel grappig maar verveelt al heel snel. Dit ondermeer doordat de bediening te beperkt en vaag is. Je hebt daardoor niet echt het gevoel dat je iets aan het creëren bent.
RUBEN





3D Kaleidoscope • PlayStation • Prijs: f 99.95 Bf.ca. 1800 • Fabrikant: Fumiya Fujii • Distributeur: Columbia Tristar • Tel: 035-6250720

GRAPHICS: 8,5 **GELUID:** 8,0 **ORIGINALITEIT:** 7,5 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

Wargods: PlayStation • Prijs: f 129.95 Bf.ca. 2300 • Fabrikant: Midway • Distributeur: CD Contact Data • Tel: [illegible]

GRAPHICS: 7,5 **GELUID:** 8,9 **ORIGINALITEIT:** 7,0 **SPEELBAARHEID:** 8,8

WARGODS



Komt er eindelijk een aardig vechtspel uit voor de Nintendo 64, verschijnt het koud twee maanden later alweer voor de PlayStation. Zo winnen ze die oorlog natuurlijk never nooit niet.
Wargods is in elk geval een geinig vechtspel dat mij veel aan Mortal Kombat doet denken. Bizarre characters, veel moves, veel bloed en wreedaardige fatalities. Klinkt bekend toch? Ze hebben in elk geval de moeite genomen om tien redelijk originele characters te ontwikkelen en ook sommige van de special moves zijn best wel grappig.
De verhaallijn is echter om te janken.
Alle tien de characters zijn op zoek naar een Zweeds muntstuk, de Ore (ongeveer 1/4 cent waard), en gaan letterlijk over lijken om dit magische betaalmiddel te bemachtigen. Gaaaap. Leuk ongecompliceerd knokspel maar geen uitblinker.

KEES

Rapid Racer • PlayStation • Prijs: f 109.95 Bf.ca. 2000 • Fabrikant: Sony • Distributeur: Columbia Tristar • Tel: 035-6250720

GRAPHICS: 7,5 **GELUID:** 7,5 **ORIGINALITEIT:** 7,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

De makers van Rapid Racer schijnen al in 1995 te zijn begonnen met dit project en dat is te merken.
Zo is de 2 player mode grafisch gezien heel mooi en zijn ook de 'circuits' zeer afwisselend: van kolkende golven en onverwachte stromingen tot spectaculaire watervallen. Bijzonder daarbij is dat de computer de parcours zelf genereert waardoor je kunt kiezen uit een 'oneindig' aantal circuits.
Met een uiteindelijke keuze uit twaalf boten ga je de strijd aan met vijftien concurrenten waarbij het vooral zaak is tijdens de race de nodige 'turbo's op te pikken.
Het racen zelf beviel me maar matig. Een strakke 'wegligging' kun je met die boten natuurlijk wel vergeten maar door al dat gespring en gebots begon ik na verloop van tijd een beetje zeeziek te worden. Nee, geef mij vier wielen onder m'n gat.

ED



Rapid Racer

FIFA SOCCER '97



Al stop je me tien klote soccergames toe, dan nog zal ik van het spelletje blijven houden. Maar soms wordt het zelfs voor mij een beetje te veel. Neem nu Fifa Soccer '97, dat ik inmiddels al op meerdere consoles bekeken heb. We worden hier in de PU headquarters werkelijk overspoeld met het goudhaantje van EA Sports.
Nou ja, trots kunnen ze er niet op zijn, hoor. Deze SNES-versie stinkt en niet in de laatste plaats door de rampzalige camera-view die al vanaf het begin flink op m'n zenuwen werkte.
Povere graphics, evenals het geluid en nul progressie betreffende de gameplay maken ook deze Fifa-game allesbehalve een aanwinst in je collectie. Wat mij betreft kun je beter een echte bal en een paar kicksen aanschaffen!

SKATE

Fifa Soccer '97 • SNES • Prijs: Niet bekend • Fabrikant: Electronic Arts • Distributeur: Electronic Arts • Tel: 0800-9405555

GRAPHICS: 4,8 GELUID: 5,5 ORIGINALITEIT: 5,0 SPEELBAARHEID: 6,0

Roland Garros

"Uit", zegt de scheidsrechter. "Uit?", brul ik van achter mijn monitor, "die bal was hartstikke in!"
"0-15", vervolgt de umpire met monotone stem en ik word geacht verder te spelen en te serveren.
Waarschijnlijk komt het door dat pedante robotachtige Nederlandse toontje waardoor ik niet alles aanneem van de scheids, nee geef mij dan toch maar liever Engels gesproken games.
Voor de rest is Roland Garros een prima 3D tennisspel dat zeer realistisch is vormgegeven. Naast het beroemde gravel in Parijs, kun je spelen op gras, kunstgras en beton; banen die ook allemaal hun eigen techniek vereisen.
De bediening is simpel waardoor je makkelijk kunt smashen, ballen over je tegenstander kunt lobben of je kunt bedienen van topspin en slice. Bovendien kun je zelf het camerastandpunt bepalen van waaruit je speelt.
"0-40", kweelt de man op de stoel. Eeh? Nog even oefenen?

Roland Garros • PC CD-ROM • Prijs: ƒ 49,95 Bfr.ca. 900 • Uitgever: R & P Electronic Media • Tel: 020-[illegible]

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 8,0 ORIGINALITEIT: 7,0 SPEELBAARHEID: 8,0

Real Bout Fatal Fury • PlayStation • Prijs: ƒ[illegible] Bfr.ca. 1800 • Fabrikant: SNK • Distributeur: Columbia Tristar • Tel: 035-[illegible]

GRAPHICS: 6,1 GELUID: 7,8 ORIGINALITEIT: 5,5 SPEELBAARHEID: 6,0

REAL BOUT FATAL FURY

Er lijkt geen einde te komen aan de avonturen van Terry en Andy Bogard. Het lijkt wel alsof er in de afgelopen vijf jaar om de zes maanden een nieuwe variant van Fatal Fury op de markt komt. En waarom? Het is al lang niet meer een van de toppers want de graphics, moves en gameplay mag je gerust gedateerd noemen.
De Real Bout Fatal Fury onderscheidt zich van haar voorgangers door een nog grotere keuze aan characters (16 in totaal) en nieuwe special moves waaronder iets wat ze bij SNK 'Super Power' noemen.
Persoonlijk kan ik niets in het spel ontdekken dat de beschrijving Super of Power eer aan doet. Wel kan ik je vertellen dat het woord 'bout' in Utrecht en omstreken gebruikt wordt om iets aan te duiden wat je reinste shit is.
Trek zelf je conclusies.

KEES



Takeru • PC CD-ROM • Prijs: ƒ[illegible] Bfr.ca. 1295 • Fabrikant: Sunsoft • Distributeur: Bandai • Tel: 040-[illegible]

GRAPHICS: 8,1 GELUID: 7,8 ORIGINALITEIT: 6,5 SPEELBAARHEID: 6,0

Takeru

Letter of the Law 1, 2 en 3

De makers van Takeru zijn uitgegaan van een duizendtal vette tekeningen en hebben deze bewerkt tot een prachtig uitziende manga-RPG.
De hoofdpersoon van dit spannende verhaal is half mens, half tijger en luistert naar de naam Takeru. Samen met z'n metgezel Bumbuku, een soort cybereekhoorn belandt hij in een even boeiend als onnavolgbaar avontuur.
De interactieve speldelen vallen een beetje tegen maar de prachtig geanimeerde manga-tekenfilmstukjes, waar het spel voor het grootste deel uit bestaat, zijn absoluut een lust voor het oog, al rijst de vraag of het geheel niet gewoon beter op video had kunnen uitkomen zonder die halve interactiviteit.
Een domper was dat, net toen ik een beetje snapte waar het om draaide, het spel afgelopen was en ik de boodschap kreeg: 'deel 4, 5 en 6 binnenkort in de winkel!'

ANDREAS



GT Racing 97



In GT Racing race je door acht verschillende landen/levels met ieder de moeilijkheden die je kunt verwachten in het desbetreffende land. In Canada heb je modderige weggetjes, Amerika is druk en bochtig en in Egypte rij je plotseling dwars door piramides en zie je geen moer meer.
De wagens hebben alle uiteenlopende kwaliteiten en heb je met het racen genoeg geld verdiend, dan kun je ze uitgebreid upgraden en zelfs een extra wagen aanschaffen. Dat is geen overbodige luxe. Je krijgt er bij het begin van het spel drie, maar ik had er al gauw twee in de prak gereden. De besturing ging erg soepel en precies, helaas zijn de graphics van iets mindere kwaliteit. Al met al een degelijk en pittig racespel. Wereldschokkend is het echter allemaal niet.

BAS



GT Racing '97 • PC CD-ROM • Prijs: [illegible] • Fabrikant: [illegible] • Distributeur: Diamond Soft • Tel: [illegible]

GRAPHICS: 7,5 **GELUID:** 7,82 **ORIGINALITEIT:** 6,0 **SPEELBAARHEID:** 8,7

ANIMAL

Animal is een adventure waarin je in de huid kruipt van een levende worst genaamd Peperami, een dun, lang, agressief, opvliegend, eigenwijs en sluw Bi-Fi'tje.
Animal speelt zich af in de stad Snackopolis waar zojuist burgemeester Pepereinstein is ontvoerd. Peperami moet hem terugvinden voordat de opstandige groenten de stad overnemen.
Naast adventure elementen, is er ook een actie onderdeel. Het betreft hier een Doom variant maar dan in de vorm van een heuse 'eat'em up'. Het aanzicht verandert dan van 3e persoons in 1e persoons 3D en Peperami gaat met z'n groentenmixer vijandige groenten te lijf!
Het allerleukste blijft echter het feit dat je als een opgefokt worstje rondloopt met een heerlijk irritante bulderstem. Peperami praat niet, nee hij schreeuwt voortdurend. Bovendien is er constant interactie tussen Peperami en de zogenaamde voice over die alles wat Peperami doet afkraakt.
Meat rules en Peperami is mijn nieuwe held.

JAN





Animal • PC CD-ROM • Prijs: [illegible] • Fabrikant: [illegible] • Distributeur: Diamond Soft • Tel: [illegible]

GRAPHICS: 8,0 **GELUID:** 8,0 **ORIGINALITEIT:** 9,0 **SPEELBAARHEID:** 8,0

688i Hunter Killer

688i Hunter Killer • PC CD-ROM • Prijs: [illegible] • Fabrikant: Janes Combat Simulation • Distributeur: [illegible] • Tel: [illegible]

GRAPHICS: 8,0 **GELUID:** 7,0 **ORIGINALITEIT:** 7,0 **SPEELBAARHEID:** 8,5



Janes Combat Simulation staat bekend om zijn realistische en uitgebreide sims en 688i Hunter Killer is hierop geen uitzondering.
Het geluid en de graphics zijn perfect en de gameplay is helemaal goed. De werking van een echte onderzeeër is mij niet bekend, maar ik durf te zweren dat het er zo uitziet als in dit spel.
Een sub sim is in veel opzichten te vergelijken met een flight sim, alleen dan onder water natuurlijk. Als je slim bent begin je met de trainingsmissie, want het besturen van zo'n onderzeeër is niet bepaald simpel.
Mocht je eenmaal een ervaren kapitein zijn geworden, dan is er een multi player optie, waarin je andere kunt laten zien wat je kan.

BAS



Duckman

Duckman • PC CD-ROM • Prijs: N.N.B. • Fabrikant: Playmates • Distributeur: Diamond Soft • Tel: [illegible]

GRAPHICS: 8,2 **GELUID:** 9,1 **ORIGINALITEIT:** 9,0 **SPEELBAARHEID:** 7,6



Duckman is een geschifte cartoon eend met een hele grote bek. Een soort Donald Duck voor volwassenen zal ik maar zeggen. Nu heeft ie dan, buiten zijn eigen TV serie, ook nog zijn eigen CD-ROM.
De CD-ROM is een interactieve tekenfilm waarin jij Duckman door het spel leidt. Door middel van klikken laat je Duckman rondlopen, pak je dingen op of praat je met andere characters.
De graphics op zich zijn vrij simpel, maar wel erg mooi. Ik lag om de minuut in een deuk vanwege het grove taalgebruik en de woordspelingen.
Het enige probleem kan zijn dat alles in het Engels is. Je zult dus goed op de hoogte moeten zijn van Engelse en Amerikaanse 'slang'. Het spel is dan ook niet geschikt voor al te jeugdige gamers; deze eend is Donald Duck gone bad.

BAS

Eeuwig leven

kom verder, word beter, leef langer

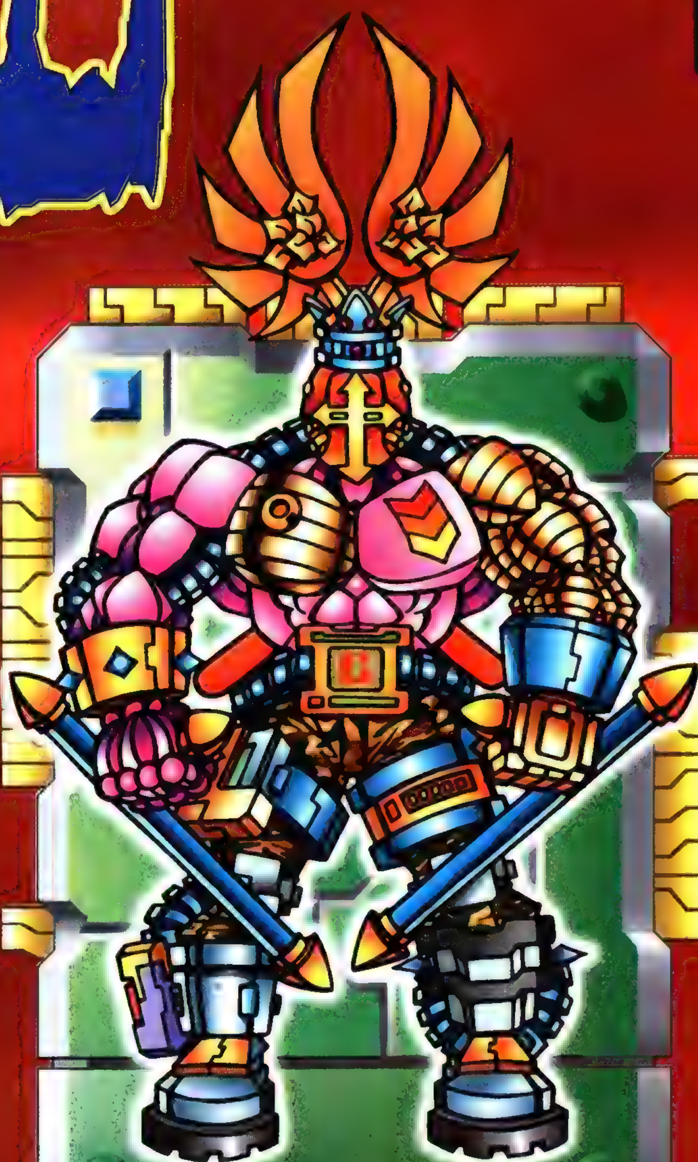
PLAY-STATION

COMMAND & CONQUER :
Ronnie Noordsij was goe
pissed dat zijn codes no
eens geplaatst worden. I
richtte zijn Ion Cannon o
de PU-redactie en wij gi
gen overstag. Zo goed
Ronnie?
De codes werken zowel
voor NOD als voor GDI.
dens het spelen pauze i
drukken en dan:
- Ion Cannon: rechts, be
neden, links, links, ben
den, rechts, rechts, be
den, links, ✖, ■, ▲.
- Air Strike: rechts, bene
den, links, links, bene-
den, rechts, rechts, be
den, links, ✖, ■, ●.
- Extra $5000 Credits:
rechts, beneden, bene
den, links, L 1, links,
rechts, beneden, links.
- Hele map zien: ●, ●, ●
omhoog, ●, ■, R1, ●,
●.

Deze codes kun je net z
vaak herhalen als je wilt.

PC

STAR TREK: BORG
Berg je voor Borg! Met dank aan Martijn de Jong uit Nijmegen.
- Om een volgende **Challenge point over te slaan**, typ je: 'OBEY'
- Om de **gedeelten over te slaan waar je een Borg bent**, typ je: 'BORG' of 'HUG'



Ik was laatst op zo'n foute zit-verjaardag alwaar iemand ongevraagd tegen mij aan begon te praten. Na een soort kruisverhoor was dit vervelend persoon erachter dat ik nogal een feeling heb voor computergames en hij wilde alles weten over mijn bezigheden bij PU. Toen ik echter de rubriek Eeuwig Leven aanhaalde, begon dat mannetje te zeuren dat cheaten helemaal niet leuk is bij spelletjes. Dat je op eigen kracht een spel moest kunnen winnen en niet met vals spelen. Je hoort het al, een heel irritant figuur dus. Nadat ik per ongeluk een biertje in zijn kruis had laten vallen, droop hij gelukkig af.
Ja, hoor eens, die computer programmeurs verstoppen die geintjes, verborgen levels, codes etcetera toch niet voor niks in die computergames? Die zijn er juist om ontdekt te worden. Iemand die cheats gebruikt, is iemand die meer uit zijn of haar computerspel haalt. Dus schroom niet om de cheats, tips en trucs van deze keer gewoon te gebruiken. Untill next time, cheat on!

Eeuwig leven post stuur je naar:
POWER UNLIMITED, POSTBUS 9805
1006 AMAMSTERDAM

Of ons nieuwe e-mail adres:
POWER@BPA.NL

Voor spoedgevallen kun je, tegen vergoeding, terecht bij:
NINTENDO SERVICELIJN: 06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE
NEDERLAND: 06-300535 (1 gulden per minuut)
BELGIE: 0900-00000
(Hoogtarief 6.05 franc per 20 seconden Laagtarief 6.05 franc per 40 seconden)

Tip van de maand

STAR WARS, SHADOWS OF THE EMPIRE

N64

Alle lichtzwaarden nog aan toe. Van deze cheats van Rein (Cyber-Gabber) en Rick den Hengst ging de PU-redactie zelfs sterretjes zien. Een spel naar keuze leek ons daarom wel op zijn plaats.
Start een nieuw spel op, tik als naam in *Wampa**Stompa(*=spatie). Let goed op de hoofdletters.
Speel de Batlle of Hoth, zet de controls in Traditional. Wacht tot er een AT-ST verschijnt, druk dan links op de vierpuntsdruktoets en C-rechts tegelijk in, druk dan op omhoog (vierpuntsdruktoets) druk dan weer links en C-rechts tegelijk in. Met C-rechts kan je nu de camera verwisselen, je 'Behind view' is nu achter een AT-ST.

- Escape from Echo Base: Stage 1. Doe hetzelfde als hierboven, maar verander links met rechts (C blijft rechts), je ziet nu de achterkant van een Snowtrooper (het kan met meerdere mannetjes). Als je hetzelfde doet als hierboven (cheat 1) zie je een Wampa (bij easy kijk je alleen uit een kooi). Dit kan met alletwee de Wampa's in de linker kooien.
- Escape from Echo Base: Stage 2. Doe weer hetzelfde als hierboven (dus met links), je ziet nu voor je een Wampa, deze moet je bevrijden, hij staat achter de vier kisten na de AT-ST.
- Open een nieuwe File, die noem je *Credits. Begin nu en je kan de eindcredits zien, druk dan op start en dan zie je de begintitel weer. Ga nu met de stick naar rechts-boven, als je dit goed doet zie je een foto.
- Open een nieuwe File, die noem je *Jabba. Neem nu de moeilijkheidsgraad: Jedi. Je hebt nu krachtigere wapens en de stormtroopers zijn met één schot dood.
- Raar challenge point: Speel de swoop-bike race en ga zodra je Mos Eisly verlaat helemaal naar links. Als het goed is kom je in een nis met daarin een challenge point in de vorm van een konijnenhoofd.
- Vlieg als X-Wing of Tie-Fighter: Haal eerst in Medium mode alle challenge points, vlieg dan de Skyhook battle en druk dan C-beneden voor 5 seconden in, als je dit goed doet verander je in een X-wing, doet je dit meteen nog een keer, verander je in een Tie-Fighter en krijg je bovendien een ander eindfilmpje.

P.S. Voor de eerste drie cheats moet de control dus in Traditional staan.



PLAY-STATION

ADDIDAS POWER SOCCER

In het kader van de emancipatie (je weet wel, mannen en vrouwen gelijke rechten, gelijke plichten) stuurde Peter uit Haarlem onze deze cheat.

- Kies Arcade en start een nieuw spel. Als het spel begint, ga naar Audio en dan naar Commentate en hou ■ en ✖ ingedrukt. Je ziet nu 'FEM' aan de rechterkant, ga daar heen en select dat. Nu hoor je tijdens het spel **vrouwelijke commentatoren.**



PLAY-STATION

SPIDER

Gevangen in een web van frustraties? Omdat je maar niet verder komt? Pascal van Leent helpt je uit de brand.

- **Laboratorium:**
- 1fmlc939gpr8f3bf7kt1
- chmlc939gpr8f3lwgts3
- 86mlc939gpr8f3ufq5s4
- fw1mc939gpr8f3bf7kt1
- **Fabriek:**
- fw1mc939gpr8f336dtts3
- bsrmc939gpr8f3vtkkt1
- wdrqc939gpr8f3b9lvs3
- n7kb3y19gpr8f3vgsh35
- n7kb3yl9gpr8f3ggkutr
- **Stad:**
- 9wvsl939gpr8f3lrt6s4
- 6sxxs939gpr8f3lrt6s4
- wgpnt839gpr8f36glvs3
- n7kb3y19gpr873v9shr5
- n7kb3y19gpr8f3ggk4tb
- **Museum:**
- p7kb3y19gpr8f3bpfgc3
- g7kb3y11gpr873bpfgc3
- h7kb3y1qfpr8f3qxsd4
- j7kb3y1gwpr8f31766d1
- k7kb3y1b15s8f3qxsds4
- k7b3y1b15s8f3btqbb4
- **Riool:**
- v7tb3y1b15s873qs7qc1
- w7kb3y1vbvp8f3lc1m95
- x7kb3y1vln7bf31ch1c3
- y7kb3y1vv1bqf3q57qc1
vq7kb3y1ldrtqvkcdt1
- **Slecht laboratorium:**
- q7kb3y1ldrtqd3lcqsr
- r7kb3y118h56t1wtyur4
- s7kb3y118h56t1tcqsr3
- t7kb3y118h56t1nyur4
- t7kb3y118h56t1tculd1
- 68kb3y118h56t151p6c4
- 68kb3y118h56t1tmvm35

HUNTER HUNTED

Wij van PU leiden een gejaagd leven: deadlines, kritische lezers, games die het niet doen, ach en wee. Gelukkig dat we die cheats opgestuurd krijgen. Neem de cheats van Jorit Roet ter harte en ga op jacht.
Typ de codes in als het level begint. Je moet dezelfde codes bij iedere level opnieuw invoeren.

- cole--: God Mode & alle wapens
- invincible--: God Mode
- lukaszuk--: Alle wapens
- rayl--: God Mode
- snellings--: Full health
- trevor --: Full ammo voor alle wapens
- vincent --: Change to gray
- blue --: Change to blue
- sage --: Change to green
- avacado --: Change to light green
- ochre --: Change to brown

PC





SATURN

SOVIET STRIKE

Nu Boris Jeltsin over niet al te lange tijd opstapt als president van Rusland, heeft hij misschien wat meer tijd om games te spelen. Of Jasper uit Alphen A/D Rijn dat ook dacht, doet er eigenlijk Niet toe. Zijn cheats des te meer!
Vul in op het Password scherm:

- ALBATROSS: Je krijgt een 1/2 fuel consumption.
- FREEBIE: Je krijgt een extra leven.
- VOODOO: Je krijgt 4 extra levens.
- GABRIEL: Je wapens worden krachtiger.
- COLDPIZZA: Oneindige fuel.



PLAY-STATION

THE LOST WORLD

Steven Spielberg was laatst in Nederland ter promotie van zijn film en bijbehorend spel. Ik trok hem even flink aan zijn baard en hij schreeuwde:
Voer de volgende codes in op het Password scherm om te spelen als:

- Human Prey: ▲, ✖, ▲, ✖, ●, ✖, ■, ▲, ▲, ■, ●, ✖.
- Raptor: ■, ✖, ●, ▲, ✖, ●, ■, ▲, ✖, ■, ●, ✖.

(Voor de volgende twee codes zal het spel wel werken alleen staat het geluid automatisch uit. Om de cheats en het geluid te hebben, moet je na de cheat te hebben ingevoerd, het spel verlaten, het geluid in Options weer aanzetten en dan voor de tweede keer de cheat invoeren.)

- Hunter: ■, ✖, ●, ▲, ✖, ●, ■, ▲, ■, ✖, ●, ✖.
- Tyrannosaurus Rex: ▲, ■, ●, ■, ✖, ▲, ▲, ●, ■, ▲, ▲, ✖.

Voor extra levens: in het Press Start scherm druk je ▲, ✖, ■, ▲, ●, ✖, ■, ●, ■, ▲, ✖,●.

SATURN

BUG TOO!

Don't bug me! Oké, maar lees eerst even deze cheats van Jeroen Poortwachter uit Zwolle.

- Flying Mode : Druk op START tijdens het spelen om pauze te activeren, druk dan op L, A, Links, L, Rechts, Down, Down en stop pauze. **Nu kun je de lucht invliegen** door op de Y knop de drukken.
- Invincibility: Druk op START tijdens het spelen om pauze te activeren, druk daarna op R, Rechts, A, L, Rechts, A, Beneden, Y en stop pauze. Nu is je character **onzichtbaar**.
- Stage Select: Druk op START tijdens het spelen om pauze te activeren, druk dan op L, A, Z, Y, Links, Rechts, A, Beneden, Rechts, L. Een cheat menu zal nu verschijnen waarbij je **van characters kunt wisselen, de geluiden kunt veranderen en bovendien kun je naar elke stage gaan, inclusief de bonus ronden.**

PC

POD

....al op de tafel gezet, ik heb een potje, potje, potje ve-ee-eeet al op de tafel gezet. Lalala, 86e couplet, ik heb een potje met vet, ik heb een potje, potje, potje.... Hé wat, of ik op wil houden? Oké dan. Jullie hebben geen gevoel voor muziek.

- Damage Control: typ 'Valay' in het Options menu.
- Crash: typ 'Crash' tijdens een race voor Collision Control.
- Repair: typ 'Garag' om de schade aan je auto te repareren.
- Screenshots: typ 'Scrshots' aan het begin van een race, druk dan ALT+F12 in om screenshots te krijgen.
- Map: typ 'Map' om de track map te laten zien in plaats van de tacometer.
- Holigan race: typ 'Holigan' voor een chaotische race!



A 2 RACER

Roy van Lingen heeft al 26 boetes voor te snel rijden. Met deze cheats zal het wellicht wat beter gaan.

- Voor deze tip moet je naar het bestandsbeheer gaan van Windows. Ga naar de directory van A2 Racer (C:\Davilex\A2 racer), klik met een dubbelklik op A2.ini. Nu zie je een tekst staan, als het goed is.

Tip voor harder rijden:

- Ga naar de regel met [RACE]. Je ziet eronder staan: Policespeed = Racerspeed = Nu kun je het getal dat achter het = teken staat veranderen, het hoogste getal is 20.

Tip voor meer tijd:

- Ga naar de regel [BONUS]. JE ziet staan: TIME = Nu kun je het getal dat achter het = teken staat veranderen, het hoogste getal is 500.

Tip voor meer benzine:

- Ga naar de regel [TWEAK]. Ga naar de regel RACERANGE = 2. Verander die 2 in een 5 en je hebt, steeds als je een bonus punt pakt voor meer benzine, een volle tank.



PC

PC

CRICKET '97

De meest gewelddadige sport aller tijden! Wessel Jonker uit Amstelveen laat zich er niet door uit het veld slaan. Pauzeer het spel en tik de volgende codes in.

- DUCK CHEAT: Typ 121 in en zie maar wat er gebeurt.
- TURBO RUN: Typ 323 in en de fieldsmen gaan veel sneller lopen.
- HIT BALL HARDER: Typ 131 in en je beukt er op los.



PC

GENE WARS

De mannen tegen de vrouwen. Da's altijd lachen. Dat vindt ook Erik Veldtrop uit Eindhoven.
Typ in 'salmonaxe' om de cheats te activeren:

- w: Je wint meteen.
- l: Summon Monoliths.
- t: Translucent Building.
- p: Memory Stats.
- c: Toegang tot alle Purebreds en Hybrids.
- F5 Flower-mode.
- F6 Laat een bom vallen waar je muis pijltje op dat moment is.
- F7 Bullets
- F10 Goops



PLAY-STATION

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO

Tips van onze eigen bondscoach Guus 'Headache' Hiddink:

- Hakje = achter + X
- Schijnbeweging = voor, voor
- Halve omhaal = schuinonder + ■

DUNGEON KEEPER

PC

Meer tips van jullie Dungeon Master Jan.
Een aantal wezens moet je NIET bij elkaar in een lair laten wonen, laat staan met elkaar laten werken. Hou deze wezens bij elkaar vandaan:
- Samuri + Dark Mistress
- Bile Demon + Skeleton
- Demon Spawn + Hell Hound
- Fly + Spider
- Vampire + Warlock

In de volgende levels zitten **extra, verborgen geheime werelden**: 8, 9, 14, 15, 17.
Dood nooit intruders, maar stop ze in de gevangenis of in de martelkamer. Als je ze martelt, vertellen ze info of lopen over naar jouw kant. Als een gemartelde bijna de pijp uitgaat, Heal je hem weer of geef je hem kuikens zodat hij weer sterk wordt. Als hij zich dan nog niet bij je aansluit, martel je hem gewoon weer opnieuw.
Je Horned Reaper heeft er nogal een handje van om af en toe helemaal te gaan flippen en je eigen dungeon kapot te gaan maken. Als hij nu weer Psycho gaat, doe dan het volgende: bouw een kleine trainingsroom, een lair en een hatchery achter elkaar en zet aan het begin je sterkste deur en doe de deur op slot. Na een tijdje weet Horny dat hij een 'bad boy' is geweest en **wordt hij weer rustig**.





PLAY-STATION

INDEPENDENCE DAY

Here come the men in black! Oh nee. Ja sorry hoor, ik kan het allemaal niet meer bijhouden met die Will Smith. Gelukkig heeft Daniel een helderder overzicht en een paar geinige tips.
Ga naar het 'Name Your Character' scherm en vul een van de volgende codes in:
- MR HAPPY = Je kunt elk vliegtuig kiezen.
- FOX ROX = Je kunt naar elk level.
- LIVE FREE = Je wordt onzichtbaar



PLAY-STATION

ECXALBUR 2555 AD

Sommigen noemen dit spel een Tomb Raider ripp-off, Tan Nguyen uit Roosendaal noemt dit gewoon een tof spel. Om de volgende cheats te laten werken, moet je eerst tijdens het spelen pauzeren. Je kunt maar één cheat per keer activeren, dus als je alle cheats tegelijk wilt gebruiken:
- pauze indrukken
- cheat invoeren
- pauze uitzetten
- op X drukken om cheat te activeren en dan de dezelfde handelingen weer herhalen.

De cheats:
- Level skip: ■, ●, ■, ▲, ●, ▲, ▲, ▲.
- Volle gezondheid: ▲, ▲, ▲, ■, ■, ■, ■, ■.
- Swordpower op maximum: ▲, ▲, ■, ■, ●, ●, ■, ■.



PLAY-STATION

TRIPLE PLAY '98

Honken stelen, homeruns, baseball caps en seinende coaches; het heeft allemaal met honkbal te maken. En dankzij de tips van Frank Zeeman uit Enschede gaat het weer een stukje makkelijker.
- Secret Stadiums: L1, R1, L2, R2, ■ (invoeren in het stadium select scherm, stadiums staan dan helemaal rechts)
- EA All-Star Team: L2, R2, L2, R2, ● (invoeren als je een team kiest voor een exhibition match)
- Voor de volgende codes dien je de knoppen L1, L2, R1, en R2 ingedrukt te houden tijdens het spel. Daarna kun je de cheats invoeren.
- Cheat Strikeout: ✖, beneden, ●, ■, rechts, links, ▲, rechts, links, ▲, omhoog. (De volgende pitch is dan altijd een strikeout)
- Cheat Homerun: Omhoog, ▲, links, rechts, ■, ●, beneden, ✖. (De volgende slag van jou is dan altijd een homerun).

Hou de volgende knoppen ingedrukt L1+L2+R1+R2 terwijl je de volgende codes invoert:
- ●, ✖, ●: de commentatoren gaan over het weer praten.
- Beneden, ✖, beneden, ✖, ▲: Het publiek gaat juichen.
- Beneden, ✖, beneden, ✖, ✖: Het publiek gaat Boeoeh roepen.

PC

WAR WIND

De wind der oorlog waait door de kamer van Maarten Hoogendijk uit Assendelft.
Druk op enter en tik in:
- !golden boy: Je krijgt geld erbij.
- !the sun also rises: Je krijgt alles te zien.
- !the great pumpkin: Je wint automatisch de campagne.
- !i am the bishop of battle: Je wint automatisch de missie.
- !the sun also rises: Fog of war staat uit.
- !show me the way: Je krijgt de Map coördinaten.
- !on a mission from gawd: Je werkers bouwen alles veel sneller.
- !oh come all ye faithful: Je werkers produceren Fast-Inns veel sneller.

LARRY 7: LOVE FOR SAIL

Hier zijn de 'Easter Eggs' van Larry 7. De sneaky verborgen 'dirty' grapjes van de programmeurs. Natuurlijk hebben ze allemaal betrekking op de dames die Larry het bed dient in te praten.

- Anette: Voordat je Anette de insurance policy geeft, moet je klikken op de 'croth' van het derde standbeeld aan de linkerkant van de hal buiten in de Boning cabin. Select Other, en typ 'unzip'. Als je nu op Annette's deurbel drukt om haar de policy te geven, **zie je wat ze allemaal aan het doen is met haar geld**.
- Drew 1: Klik op de branch, select Other, en typ 'push'. De tak buigt en je kunt **Drew's boezem bekijken**.
- Drew 2: Use de orgasmic powder op Drew's Gigantic Erection. Klik nu op de Gigantic Erection en probeer het te drinken. Als Drew nu opstaat en wegloopt **kun je haar bekijken**.
- Drew 3: Na het concert van de Juggs, ga je terug naar de lounge. Klim op het podium en loop naar het volgende scherm naar links. Klik op de mixer, select Other, and typ 'feel'. Je krijgt oordopjes. Als je nu weer met Drew gaat praten, hoor je haar niet en dus ook niet dat je in haar ogen moet kijken als je **haar lichaam wilt begluren**.
- Jamie Lee: Meteen als je de ballroom binnenkomt, klikken op Larry, select Other, en typ 'dream'. **Je ziet wat Larry droomt over Jamie Lee**.
- The Juggs: In de bieb staat een opgezette bever. Klik op deze bever, select Other, en typ 'milk'. Als je nu naar de kleedkamer van The Juggs gaat, **staan ze daar naakt**.
- Victorian/Vicki: Nadat je preutse Victorian in hete Vicki hebt veranderd, zal haar computermonitor de douche scène uit Larry 6 laten zien. Ctrl-click op de linker man en **Vicki's ontbloot bovenlichaam zal te zien zijn**, als je de eerste keer met haar gaat.







G-NOME

Trollen, Orcs en Gnomen, wie houdt er niet van ze? Een G-Nome is echter weer een heel ander beest. Dat weet ik, dat weten jullie, maar Thijs Verlinden weet bovendien nog een aantal sappige cheats:
In het hoofdmenu typ je CtrlF1. Je komt nu in een cheat box waar je de volgende codes kunt invullen.

- Redtop Trod: Je hebt toegang tot alle levels.

Voor de 'In-Game' cheats typ je in: Half Libel, Had A Nude On, Brass Clue. Nu zijn de In game Cheats geactiveerd:

- Ctrl f: Vernietigt de targeted unit.
- Ctrl i: Onzichtbaar.
- Ctrl z: Je ammo is weer vol.

GOLDENEYE 007

N64

De naam is Bond, James Bond. Je maakt het zeker niet te bont met deze tips van de makers!
De codes worden uitgevoerd in het Cheat options menu wanneer het desbetreffende level wordt voltooid in de daarvoor toegekende tijd en in de daarvoor toegekende moeilijkheidsgraad. Aan deze beide eisen moet dus worden voldaan, om de cheats te activeren!

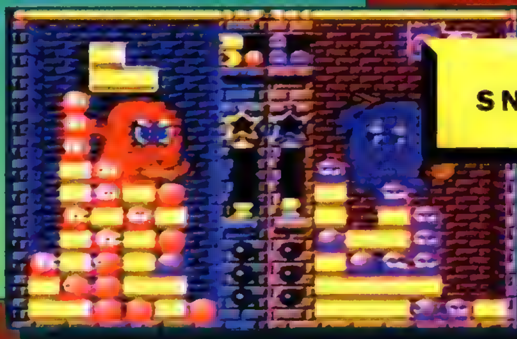
		Cheat	Difficulty	Time
Level 1	Dam	Paintball Mode	Secret Agent	2:40
Level 2	Facility	Invincibility	00 Agent	2:05
Level 3	Runway	DK Mode	Agent	5:00
Level 4	Surface	2x Grenade Launcher	Secret Agent	3:30
Level 5	Bunker	2x Rocket Launcher	00 Agent	4:00
Level 6	Silo	Turbo Mode	Agent	3:00
Level 7	Frigate	No Radar (Multi)	Secret Agent	4:30
Level 8	Surface2	Tiny Bond	00 Agent	4:15
Level 9	Bunker	22x Throwing Knives	Agent	1:30
Level 10	Statue	Fast Animation Secret	Agent	3:15
Level 11	Archives	Invisibility	00 Agent	1:20
Level 12	Streets	Enemy Rockets	Agent	1:45
Level 13	Depot	Slow Animation	Secret Agent	1:30
Level 14	Train	Silver PP7	00 Agent	5:25
Level 15	Jungle	2x Hunting Knives	Agent	3:45
Level 16	Control	Infinite Ammo Secret	Agent	10:00
Level 17	Caverns	2x RC-P90s	00 Agent	9:30
Level 18	Cradle	Gold PP7	Agent	2:15
Level 19	Aztec	2x LasersSecret	Agent	9:00
Level 20	Egyptian	All Guns	00 Agent	6:00



PAC-ATTACK

Parezs Zinothy uit Oostende ergert zich groen en geel aan het feit dat er zo weinig codes voor de SNES in Eeuwig leven staan. Tja, kwestie van vraag en aanbod. In ieder geval zit hij niet bij de PACCEN neer en kwam zelf met de volgende **levelcodes**:

- 1 STR
- 2 HNM
- 3 KST
- 4 TRT
- 5 MPX
- 6 KHL
- 7 RTS
- 8 SKB
- 9 HNT
- 10 SRY
- 11 YSK
- 12 RCF
- 13 HSM
- 14 PWW
- 15 MTN
- 16 TKY
- 17 RGH
- 18 TNS
- 19 YKM
- 20 MWS
- 21 KTY
- 22 TYK
- 23 SMM
- 24 NFL
- 25 SRT
- 26 ?
- 27 MDD
- 28 CWD
- 29 DRC
- 30 ?
- 31 FLT
- 32 SKM
- 33 QTN
- 34 SMM
- 86 DCR
- 90 BTF
- 97 PNN
- 100 LST



Atlantis de verloren Legende

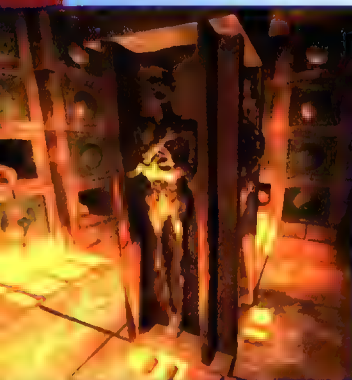
PC

DEEL 2

WALKTHROUGH

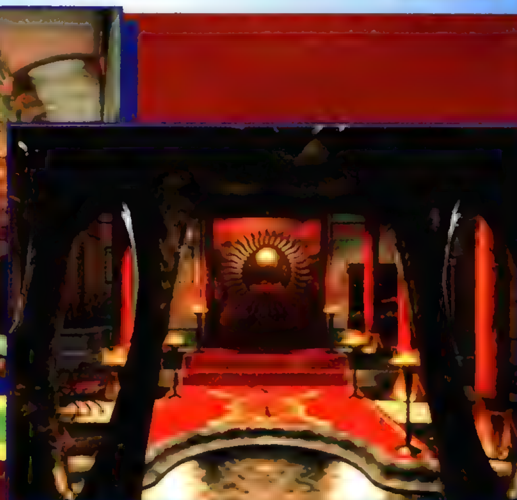
We gaan verder waar we gebleven zijn met de oplossing van het best verkochte adventure van dit moment.

- Geef Anne het kristal om vertrouwen te winnen, ga met de ladder de gang weer in. Loop langs de leeuw, trap af, naar rechts, grote deur door naar de liften van de luchtschepen.
- Je moet Anne meesmokkelen naar de luchtschepen. Vlak bij de lift vind je een zak, geef deze aan Anne. Ga met Anne in de zak naar het luchtschip met de man erbij (Jomar). Ga met het schip naar de plek van de witte beer.
- Loop naar het iglodorp, ga met de eskimo mee. Als je wakker wordt, snij je met je mes het touw door en verbind dat met een stok die daar ligt. Gooi deze combinatie door het gat in het dak en ontsnap.
- Ga naar de verlichte iglo en pak de drie puzzelstukjes. Zoek nu een iglo met een houten vloer = puzzel, (waarschijnlijk een paar keer proberen). Los de puzzel op.
- Ga in het gat naar beneden. Ga nu rechts af, loop door, en ga als de wiedeweerga terug, met alle eskimo's achter je aan.
- Loop helemaal naar de andere kant, draai je om en sluit de deur. Loop snel naar het standbeeld en pak het masker, leuk filmpje volgt.
- Snij met je mes de touwen door en bespreek alle punten met Anne. Laat Anne in het oog kijken en klik op het glas in lood raam dat zij noemt (SNEL). Pak het beeldje. Ga de kamer uit en bekijk het filmpje.
- Ga nu niet richting eskimo's maar ga achter de rots staan. Loop nu rechtstreeks naar het hol, meteen weer teruglopen naar de rots (beer achter je aan). Loop nu via de andere kant van de rots weg, en loop weer naar het hol toe, ga door het hol. Commandeer de vliegenier.
- Je komt aan op een eiland met de 'liggende staande God'. Je moet meedoen aan de krabbenvlucht. De rode krab is de beste.
- Pak het touw en loop naar het omgevallen standbeeld. Klik op de rechter muistoets en dan op het hoofd van de neger. Bespreek alle punten.
- Geef de neger het beeldje. Loop naar het gebarsten ei en bespreek alle punten. Loop terug naar standbeeld en bespreek alle punten. Nu komt Hektor aanvliegen, bespreek alle punten.
- Wind het touw om het beeld en probeer twee keer om het standbeeld rechtop te krijgen. Bespreek alle punten met de beide mannen. Loop naar de boot toe, bespreek alle punten met beiden en loop terug naar het luchtschip. Naka zal helpen het standbeeld omhoog te zetten. Als Hektor vraagt of jullie samen op reis gaan, bespreek alle punten met de neger.
- Ga met Naka mee naar de staande God, los de puzzel op met de beeldjes, luister goed wat ze zeggen. Ga een richting op, niet terug natuurlijk. Geef je doorzichtige bol aan de spinnende vrouw. Ga weer een richting op en bespreek alle punten met de kubus. Bespreek daarna nog een keer alle punten.
- Je kan met de bol die je gehad hebt een steen groen maken, zoek deze (achter je). Klik op de steen. Loop naar de andere kant en ga weer naar beneden. Loop door de poort en pak de fakkel, loop terug. Loop net zo lang om de piramide totdat je een geel plekje ziet. Steek hier de fakkel in. Laat de gekregen kristal naar beneden rollen. Ga in het gat en klik met je glazen bol op de kubus en ga op het luchtschip zitten. Praat met Axion en ga weer in je luchtschip zitten.
- Ga naar het schip van de consul en enter het schip. Snij met je mes de touwen van Anne door. Loop nu snel naar rechts. Meljans valt naar beneden.
- Ga met je luchtschip naar Atlantis terug. Ga naar de geheime gang en praat met de rattenvanger (je weet hoe de deur open moet). Ga naar de bibliotheek en ga daar de houten trap op en pak het oog van het skelet. Ga naar de dolfijnen kamer (gang door, rechts, rechtdoor, rechts). Doe het oog om het oog van de dolfijn. De dolfijn gaat naar beneden.
- Nu ben je in gevecht met Creon. Overal waar een stier-mens staat moet jij NIET lopen want dan zak je door de grond en ben je dood. Na enig zoeken kom je bij de consul uit met een kanon, gebruik de blauwe hand op het kanon. Loop de consul achterna. Gebruik de blauwe op het hoofd, ontsnap uit de kamer. Kijk naar links en gebruik de hand op het kristal. Gebruik het kristal op de octopus.









Oplossing puzzels

Puzzel 1. Sterrenstelsel
- Zet de zon, de maan, en de gouden stip op de bol in één lijn. Als het goed is, gaan er lampen knipperen.

Puzzel 2. Koningin krijgen bij rattenvanger
- Dit is puur een beetje proberen, Je moet de Koningin die zich af en toe laat zien, pakken.

Puzzel 3. Slang in grot
- We nummeren de plekken als volgt:

1
2 3
4 5
6

- Je kan een stukje twee kanten op verplaatsen:
  Plaats 2 - Pijl Omlaag
  Plaats 1 - Pijl naar Links
  Plaats 5 - Pijl Omhoog
  Plaats 5 - Pijl Omlaag
  Plaats 5 - Pijl Omhoog
  Plaats 1 - Pijl naar Rechts

Puzzel 4. De Tandwielen
- Dit is een simpele puzzel. De tandwielen passen en op het bord plaatsen en vier keer aan het goede touwtje trekken.

Puzzel 5. Slangen en eieren
- Er zijn acht gaten, te weten: 1 2 3 4 5 6 7 8. Leg een ei in vakje: 1-2-3-7. Nu is de puzzel simpel op te lossen door de juiste slang naar het juiste ei te leiden.

Puzzel 6. Vallende muizen
- Laat de muis lopen en gelijk naar beneden vallen. Laat de bal vallen. Laat de muis in de koker komen. Zet de lopende band op >>>>>>> <<<<<<<. Span de veer in de koker. Laat de veer van de koker los zodra de draaiende blokjes " \ " staan. Als de muis weer uit een ander gat komt, draai je de plank om waar hij dan op loopt. Meteen doe je het been naar voren en dat hou je zo totdat je een bel hoort.

Puzzel 7. De Troon
- Zie voor de oplossing Http://home.pi.net/~aubel/oplossing1.gif Zodra je die hebt, duw je op de penning.

Puzzel 8. Tangram
- Los eerst de kleinste op, zoek bij het beeld een nieuw stukje, maak de iets grotere ETC.

Puzzel 9. De Schuifpuzzels
- Je moet de vork in de drie gaatjes steken en dan op goed geluk schuiven.

Puzzel 10. In de iglo
- Je moet met de beperkte ruimte het stuk zo schuiven en draaien totdat de zon juist op de zon ligt en de maan juist op de maan ETC.

Puzzel 11. De Krabbenrace
- God..eh.. zegen de greep. Meestal de rode.

Puzzel 12. De Beeldenpuzzel op het strand
- Blauw - Groen - Geel - Rood. Zwaluw - Zwijn - Vis - Kreeft. Wereld - Sterren - Maan - Zon.

N64

HEXEN 64

Pauzeer het spel en druk op: C-Up, C-Down, C-Left, and C-Right voor het cheat menu.
- God Mode: C-Left, C-Right, C-Down
- No Clipping: C-Up 20 times, C-Down
- Full Health: C-Left, C-Up, C-Down, C-Down
- Level Select: C-Left, C-Left, C-Right, C-Right, C-Down, C-Up Butcher (Kill 'em All): C-Down, C-Up, C-Left, C-Left
- Voer de volgende codes in op het Collect Mode screen.
- All Artifacts: C-Up, C-Right, C-Down, C-Up
- All Weapons: C-Right, C-Up, C-Down, C-Down
- All Puzzle Objects: C-Up, C-Left, C-Left, C-Left, C-Right, C-Down, C-Down
- All Keys: C-Down, C-Up, C-Left, C-Right





PLAY-STATION

WAR-GODS

Sterveling Daan heeft een code voor War Gods.
- Vecht met GROX: Gebruik als cheatcode 6969, ga dan naar het fighter select menu en druk op ●.
- Vecht met EXOR: doe hetzelfde als hierboven, alleen nu met cheatcode 2791.

PLAY-STATION

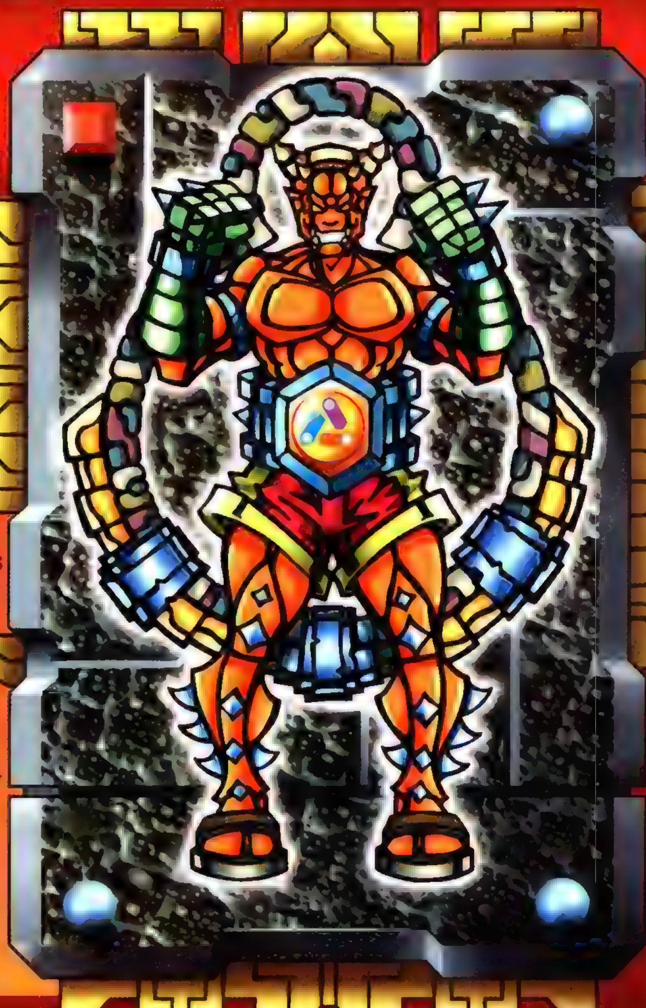
THUNDER TRUCK RALLY

Met de vlam in de pijp scheurt Marco den Beste uit Amersfoort door de Brenner pas. Met zijn cheats voor dit spel zijn wij zeker in onze sas.
- Invincibility: In het main menu druk in links, links, links, links, omhoog, beneden, L1, R2.
- Big Trucks: In het main menu druk in L1, R2, L2, R1, omhoog.
- SuperTruck: In het main menu druk in L2, links, rechts, omhoog, beneden, R2.

PC

SHADOW WARRIOR

Niks geen shareware versies meer, tijd voor het echte werk en dat doe je met de codes van Michiel uit Weesp.
- SWGIMME: Geeft je alle Inventory Items.
- SWTREKxx: Level Warp, xx staat voor het levelnummer.
- SWGHOST: No Clipping On/Off.
- SWMAP: De volledige kaart On/Off.
- SWLOC: Laat de Frame Rate zien. Als je dit een tweede keer gebruikt, zie je je locatie in het level.
- SWRES: Verandert de Screen Resolution.
- SWGREED: Je krijgt God Mode: alle items & ammo.
- WINPACHINKO: Hierdoor blijf je keer op keer winnen bij de Pachinko machines.
- SWSTART: Restart het level.
- SWTRIX: 'Bunny Rocket' Mode.
- SWNAME: Van naam veranderen tijdens een multi-player game.
- SWCHAN: God Mode.



powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES.
Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt.
De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

VERMELD ZOWEL JE NAAM ALS JE ADRES!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse?
Neem contact op met VNU Business Publications,
Janet Robben of Rocky Wilson 020 - 4875450; fax 020 - 4875708
voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

NINTENDO

Te koop: Game Boy met joystick, vergrootglas, draagtas, oplaadbare accu, adapter en 16 spellen o.a.: SM 3, Kirbey's Dreamland, T 2, Asterix, Aladdin waaronder 11 op 1 diskette de andere 6 compleet in doosje met handleiding. Alles ziet er nog net uit als in de winkel. Prijs (winkelwaarde ƒ925,35) ƒ300,-. Tel.023-5380529, Haarlem. Vraag naar Arjan.

Te ruil voor N64: Mijn Fifa 64 tegen jouw Mario Kart 64 of Mortal Kombat Trilogy 64. Interesse? Tel.038-4447408 en vraag naar Melle.

Te koop: SNES met 1 controller en 1 propad, adapter en 6 spellen: Starwing, Lion King, Starwars, Double Dragon, Kick Off, Total Carnage. Alles met doos en handleiding. Prijs ƒ225,-. Tel.024-6777211.

Te koop: SNES + alle kabels + 3 controllers (waarvan 1 propad) ƒ200,-, Action Replay + converter ƒ20,-, Super Game Boy + Sword of Hope ƒ30,-, Super Mario Kart ƒ25,-, Super Mario All Stars ƒ25,-, Super Mario World ƒ25,-, Mario is Missing ƒ25,-, Mario Paint + muis + muismat ƒ50,-, Super Bomberman 1 ƒ25,-, Super Bomberman 2 ƒ25,-, Killer Instinct ƒ10,-, Unirally ƒ30,-, Cybernator ƒ20,-, Super Turrican ƒ25,-, Micro Machines ƒ25,-, Super R-Type ƒ25,-. Alles met doos en boekjes. Alles in één koop ƒ550,-. Tel.075-6425525 (na 18.00 uur). Vragen naar Rob.

Te ruil voor SNES: Mijn MK 3 tegen jouw Super Metroid en mijn Streetfighter 2 Turbo of Plok tegen jouw Zombies of Batman Forever. Tel.053-4304924.

Te ruil voor de SNES: Lufia (Ned.) en Power Rangers 2 (Fighting Ed.). Ik zoek DKC 3 of Mario RPG (Ned.) of een andere RPG. Tel.020-6177118.

Te koop/te ruil: Pro Basketball 4 (Jap N64) ƒ75,-, Univers. Converter (USA/JAP—EUR, N64) ƒ35,- of samen voor ƒ100,-. Ruilen kan ook voor event. Turok Dinosaur Hunter 1. Tel.06-59828587, e-mail: kaming@dds.nl.

Te koop: NES (systeem + kabels + 2 joypads) + Mario 1 + Mario 3 + Ice Climber + Megaman 2 + converter + Mortal Kombat 2 + 4 in 1 (Mario 2 + Jurassic Park + Rescue Rangers 2 + Felix) + 500 in 1 + 1500 in 1. Alles samen voor ƒ450,- (let op: NES is omgebouwd). Tel.06-59828587, e-mail: ka-ming@dds.nl.

Te koop: SNES + 2 joysticks + 3 spellen o.a. Super Starwars, Super Mario World, Super Mario Allstars + Super Game Boy + 10 spelletjes (niet overal de handleiding erbij). Alles in één koop voor ƒ1275,- (winkelwaarde ƒ1675,-). Info: Paul Poppenburg Tel.055-3671546.

Te koop: NES met 6 spellen, 4 controllers, zapper en 4-speler adapter i.z.g.st. Tel.0591-632314, vraagprijs ƒ150,-.

Te koop/te ruil: SNES spellen: Killer Instinct, MK, Batman, Tiney Tunes, Alien 3 en nog veel meer vanaf ƒ30,- p.st. of te ruil tegen R&R Racing, Stunt Race FX, Mario Kart en andere toffe spellen. Verder ook nog NES spellen (vanaf ƒ20,- per stuk) en Game Boy spelletjes (ƒ25,- per stuk) te ruil. Schrijf naar Arnold voor de complete spellijst, Holterweg 15 A, 7418 EA, Deventer.

Te koop: SNES (Europ.) met 2 controllers, Mario World 1, Mario Kart, Mario Paint met muis, Kuifje in Tibet, Aladdin en een Super Game Boy (niets is apart te koop). Alles met doosje en handleiding. Voor maar 8000 Bfr. of ƒ422,-. Of alles ruilen tegen een Europese N64 met 1 controller (zonder spel). Tel. Belgie 013/333974, Tel. Ned.0032/13333974, vraag naar Ben (alleen na 19.00 uur).

Te koop: SNES + 2 pads + 4 spellen t.w.: NBA Jam, Nigel Mansell's World Championship Racing, Streetfighter 2, Super Mario Kart. Vraagprijs ƒ275,-. Tel.0180-616018, vragen naar Dave (na 18.00 uur).

PC

Te koop gevraagd: Conquest Earth. Tel.06-59828587, e-mail: kaming@dds.nl.

Te koop op CD-ROM: Carmageddon, Champions League '97, Dungeon Keeper, Fifa Manager '97, Formula 1, Pandemonium, Atomic Bomberman, Moto Racer. Alles incl. doosje. Alleen in 1 koop voor ƒ200,-. Tel.0224-274625 of Buzzer:06-60172513 (toets je tel.nr. in om teruggebeld te worden.)

Te koop op CD-ROM: Settlers 2 voor ƒ40,-. Tel.020-6448086, vraag naar Vincent.

Te koop op CD-ROM: BC Racers ƒ25,-, D.O.A. ƒ15,-, Select Games 7 ƒ20,-, Select Games 10 ƒ20,-, Select Games 12 ƒ20,-, Game Classics 1 ƒ10,-, Ultimate Doom + doos en handleiding ƒ30,- en Terminal Velocity (shareware versie) ƒ10,-. Alles samen voor ƒ125,- (heb geen vervoer). Tel.0599-212991, Niels, Buinen.

Te koop voor CD-ROM: Fade to Black ƒ15,-, Fifa'97 ƒ15,-, NFS ƒ15,-, Red Alert ƒ35,-, C&C + Covert Operations ƒ35,-. Maddog MCree krijg je er gratis bij, alles is compleet met doos en boekje. Tel.079-3610207, Brian, Zoetermeer.

Te ruil op CD-ROM: A2 Racer tegen Redneck Rampage, Carmageddon of Blood. Tel.0167-524081 (Dinteloord). Vraag naar Koen.

Te koop voor de PC: The Need for Speed SE ƒ30,-, Lamborghini ƒ15,-, Superski Pro ƒ20,-, Rise of the Triad ƒ15,-, Under A Killing Moon ƒ20,-, Wing Commander 3 ƒ25,- en andere CD's. Alles in doos en onbeschadigd. Ruilen kan ook tegen andere leuke spellen. Tel.078-6157813 (Papendrecht), Remco.

Te koop/te ruil: KKND ƒ40,- (geheel compleet met handleiding + doos in goede staat), Joypad van Rockfire ƒ10,- (nog nooit gebruikt) tegen jouw Dungeon Keeper of Conquest Earth eventueel met bijbetaling. Tel.020-4961303, vraag naar Attila Houtkooper, ik heb geen vervoer.

Te koop: PC (286) met VGA-kleurenmonitor en toetsenbord plus CD-ROM en veel spellen. Ook enkele spellen op diskette. Prijs ƒ400,-. Tel.010-4714938, Willem.

Te koop/te ruil voor CD-ROM: C&C 1 (geen doos) + Covert Operations ƒ70,-, The Dig ƒ25,- (geen doos), Torins Passage ƒ25,-, Settlers 2 ƒ30,-, Wetlands ƒ15,- (geen doos), Magic Carpet 2 ƒ25,-, Disworld 1 (mapje) ƒ35,-, Space Quest 6 en 4 (niet samen) ƒ25,-, Shivers 1 ƒ25,-, Transport Tycoon ƒ15,-, Zork Nemesis ƒ35,-, Spycraft ƒ35,-, Afterlife ƒ30,-, Westwood Antology (compilatie met: Kyrandia 1 en 3, Hand of Fate, Lands of Lore en Dune 2) ƒ50,-. Alles met doos en handleiding. Ik wil ze wel ruilen tegen Red Alert, Tomb Raider 1 of 2, Discworld 2, Shivers 2 of Conquest Earth. Tel.040-2264395 (Heeze).

Te koop: CD-ROM spellen: MAX en The Orion Conspiracy + joystick: Microsoft Sidewinder 3D Pro. Alles met boekjes en dozen en bijbehorende software. Samen 3500 Bfr. Tel.057/217383 (Belgie/Ieper), Karel (geen vervoer).

Te koop/te ruil: CD-ROM New Beat Transmission om zelf muziek te maken, met Nederlandse handleiding ƒ45,- of ruilen tegen Duke 3D, Warcraft 2 of C&C. Telefoon 073-5475689, Mark, Schijndel (na 18.00 uur).

Te koop op CD-ROM: Warcraft 2 ƒ40,-, The 11th Hour ƒ20,-, Batman Forever ƒ20,- (alles in doos incl. handleiding), Dune ƒ10,-, MK 3 ƒ40,- samen voor ƒ115,- of ruilen tegen Tekwar, KKnD, Steel Panthers, Diablo 2, Civil War of een ander strategisch spel. Eventueel 2 van mij tegen 1 van jou. Tel.0548-611307, Mischa.

Te koop voor PC: Hi-Octane ƒ10,-, Fade to Black ƒ25,-, Monster Truck Madness ƒ50,- en AH-64D Longbow (2 CD-ROM's) ƒ30,-. Alles is origineel en heeft een winkelwaarde van ƒ200,-. Tel.0114-370175 (vraag naar Graham).

Gezocht: Op CD-ROM Technomaker eventueel met bijbehorende extra drummachine en/of extra samples en voorbeelden. Over de prijs worden we het wel eens. Tel.013-5288117, vraag naar Sjors. Het liefst in de buurt van Oisterwijk (bij Tilburg) of anders over de post.

PLAYSTATION

Te koop: PlayStation + 2 controllers, memory card en 5 spellen: DD 2, Fifa'97, Adidas Power Soccer, Titan Wars, I.S.S. Pro en Demo 1 voor ƒ575,-. Tel.023-5271198, Haarlem.

Te koop: Broken Sword in goede staat voor 1400 Bfr. (ƒ70,-), Total NBA'96 in goede staat voor 800 Bfr. (ƒ40,-) of ruilen tegen Ridge Racer. Tomb Raider in goede staat voor 1200 Bfr. (ƒ60,-). Alle spelletjes zijn Europees en bevatten het boekje. Tel.011/331072 (Belgie), Diepenbeek, Belgisch Limburg (ligt onder Hasselt).

Te koop gevraagd: PlayStationspellen. Ik wil betalen voor Resident Evil ƒ65,-, Twisted Metal 2 ƒ65,-, Tomb Raider ƒ55,-, Soviet Strike ƒ50,-, Time Commando ƒ45,-, Destruction Derby ƒ35,-, Die Hard Trilogy ƒ50,-. Alleen zonder krasjes, in origineel doosje. Tel.040-2836853 (Rick, omg. Eindhoven).

Gevraagd/te ruil voor PlayStation: Gevraagd: Complete onside Soccer ƒ60,-, Resident Evil ƒ60,-, Player Manager ƒ65,-. Of ruilen tegen mijn: Strike Point: The Hexmissions, Destruction Derby 2 + Demo 1. Tel.0164-252041, Bergen op Zoom. Vraag naar Davey Adler.

Te ruil: Shellshock + 2 demo-disks tegen C&C. Formula 1 tegen Die Hard Trilogy. MM V3 tegen Syndicate-Wars. Tel.043-3436177 (na 18.30 uur) liefst omg. Maastricht (geen vervoer).

Te koop voor PlayStation: Batman Forever, The Arcade Game ƒ70,-, Blazing Dragons ƒ65,-, Theme Park ƒ70,-, Sim City 2000 ƒ70,- en Magic Carpet ƒ60,-. Alles met doos en boekje. Tel.030-6775182, Utrecht, Ralph.

Te koop/te ruil: Mijn Ridge Racer Revolution, Porsche Challenge, Adidas Power Soccer, Crash Bandicoot & Tekken 2 voor ƒ75,- per stuk of ruilen tegen een vet spel b.v.: Soul Blade, V-Rally en/of Lost World. Al mijn spellen zijn Europees (PSX). Tel.035-6236769. Vraag naar Dirk.

Te ruil: Wie wil mijn Doom, Air Combat, Burning Road, NBA Jam T.E., Krazy Ivan, Fifa '97, Battle Arena Toshinden 1, Time Commando of Penny Racers ruilen tegen jouw Blazing Dragons, Broken Sword, Tobal no.1, Overblood of Firo and Klawd voor PlayStation. 1e beller krijgt gratis Demo CD met o.a. Little Big Adventure, Rage Racer, Speedster en Agent Armstrong. Tel.035-5824629, vraag naar Buddy, per post, geen vervoer.

Te koop: Omgebouwde PlayStation (PAL/NTSC) (net 1 jaar oud) met twee controllers, memorycard (120 stuks), scart-kabel, RGB kabel en met 15 spellen: o.a. Rage Racer, Soul Edge, Toshinden 2, Star Gladiator, Die Hard Trilogy, Alien Trilogy, Porsche Challenge, Resident Evil, Bushido Blade, Twisted Metal 1 + 2 e.a. Allemaal top titels. Vraagprijs ƒ900,-. Tel.0348-402570 (vraag naar Dennis).

Te koop: USA PlayStation (NTSC) nog onbespeeld, nieuw in doos incl. 1 demo-cd, 1 controller + Die Hard Trilogy en Mario Andretti. Vaste prijs ƒ200,-. Telefoon 053-4769278 (Enschede).

Te koop/te ruil voor PlayStation: Tekken 2 ƒ90,-, Air Combat ƒ45,-, Viewpoint ƒ30,-. Teefoon 0320-228907, bellen na 18.00 uur, vraag naar Jannes (buiten Lelystad geen vervoer).

Te koop gevraagd: Europese PlayStation (zonder of met spellen) niet te duur. Onder ƒ300,- Tel.0299-646370 (omg. A"dam) vraag naar Pieter.

Gevraagd voor PlayStation: WWF Wrestlemania The Arcade Game. Tel.0571487402, Boezinge (Belgie). Liefst omg. West-Vlaanderen, vragen naar Pieter.

Te koop voor PlayStation: Adidas Power Soccer + Demo 1 ƒ40,- en Ridge Racer Revolution ƒ65,-. Tel.079-3610207, Brian, Zoetermeer.

Te koop: Europese PlayStation met 2 controllers, 1 memorycard, 1 scart kabelaansluiting en 10 demo CD's met boekjes. Alles is in goede staat. Prijs ƒ250,-, geen vervoer. Tel.010-2917486.

Te ruil voor PSX: Mijn Rayman of Roadrash tegen jouw Broken Sword, Fade to Black of Jumping Flash (2). Tel.0481-464230, Jan, Bemmel.

Gevraagd: Ik zou graag mijn V-Rally (2 weken oud) tegen Micro Machines willen ruilen. Ook te ruil Suikoden en Samurai Shodown 3. Tel.030-2522421 (Utrecht), vraag naar Tim of Gijs.

S E G A

Te koop: MegaDrive II, 2 controllers, 6 spellen (o.a. Kickboxing, Sonic 1 & 2, Tailspin, Zool, Addams Family) voor ƒ200,-. Tel.073-5515505, Davy.

Te koop: 3 MegaDrive spellen: Fifa '96 *f*25,-, Road Rash 3 *f*25,-, Sonic 3D, Flickies Island *f*50,- (nieuw). Alles is in perfecte staat. Alles samen voor *f*85,-. Tel.0118-603420 (Arnemuiden, Zeeland). Vraag naar Wouter.

Te koop: MegaDrive *f*200,- met 24 spellen: Sonic 1, 2, 3 en Knuckles 3D, Mortal Kombat 1, 2 en 3, Earthworm Jim 2 etc. Alles nog met doosje en boekje, met 2 controlpads (6 knoppen) en een menacer (een infrarood schietgeweer) *f*100,- met een 6 in 1 spel daarbij. Tevens te koop een Mega-CD. Prijs *f*250,-. Sonic 1 gratis bij MegaDrive of *f*25,-, elk spel *f*25,-. Tevens te koop Mega-CD spellen: Jurassic Park en Batman *f*20,-, Road Avenger (gratis bij Mega-CD) of *f*20,-. Alles bij elkaar *f*1220,- (winkelwaarde *f*4255,-). Tel.0348-561435, Oudewater.

Te koop: MegaDrive + 2 pads + 6 in 1 spelletjes: Worldcup Italia'90, Super Hang-On, Streets of Rage, The Revenge of Shinobi, Columns, Golden Axe. Vraagprijs *f*150,- (5 maanden oud). Tel.0180-616018, vragen naar Dave, bellen na 18.00 uur.

Te koop: Saturn met 4 spellen zoals Tomb Raider, D met 2 cd's, Panzer Dragon Zwei en Robotica. Vraagprijs *f*300,-. Tel.024-3445072.

Te koop: Game Gear + Draagtas + Adapter + Vergrootglas + 7 spellen: Primal Rage, Sonic Triple Trouble, The Lion King, Chakan, Donald Duck Triple Trouble, Power Rangers the Movie, Batman Returns. Alles voor 3000 Bfr. of *f*150,-. Tel.011/275162, Hasselt, België, vraag naar Bart.

Te koop: Game Gear spellen: Wimbledon Tennis, Mortal Kombat 3, The Hulk, Dynamite Headdy (alles met handleiding). Vraagprijs *f*15,- per spel. Tel.072-5335598 (vraag naar Bart), eventueel ook mogelijk tegen PC spellen te ruilen.

Te koop: Saturn met 2 joypads en 2 spellen (Daytona USA en Sega Rally) + Arcade Racer, Scart- en RF-aansluiting. Nog met originele verpakking en dozen. Nieuw *f*800,-, mijn prijs *f*399,-. Tel.0115-630808, Terneuzen. Snelle bellers ontvangen nog 5 gratis Sega Saturn Magazines (binnen 2 weken).

Te koop: Game Gear + adapter + 5 spellen: Sonic Choas, Ecco the Dolphin, 4 in 1 game, Smash TV en Chuck Rock 2. Alles in goede staat en met boekjes. Prijs *f*125,-. Tel.010-4709595, liefst na 17.00 uur, vraag naar Michel,Schiedam.

Te koop: MegaDrive II + 32X, 1 3-knops en 1 6-knops, 12 spellen: 9 MegaDrive spellen en 3 32X spellen. De MegaDrive is nog geen 2 jaar oud, de 32X een half jaar oud. Alles werkt perfect. Alles in doosje en handleiding. Spellen o.a. Sonic 2, 3, Sonic & Knuckles, Donald Maui Mallard. 32X Motocross, Virtua Racing Deluxe, Knuckles Chaotix. Nieuwprijs *f*1100,-, vraagprijs *f*450,-. Tel.0320-255329, Pierre. Snel reageren en je krijgt het officiële Sega Codeboek erbij.

Te koop: Saturn + control pad + scart + RF-Unit + info + de super spellen: Tomb Raider, Destruction Derby, The Need For Speed, Theme Park, Sega Soccer + nog veel meer extra's. Prijs *f*500,-. Of met 15 muziek CD's voor maar *f*540,-. Tel.0346-213472, alles is 1 1/2 jaar oud en gratis voor de 1e beller het spel Myst erbij, Joachim.

DIVERSEN

Gevraagd: Wie kan mij helpen per telefoon met vragen over Toonstruck, wat ik ook probeer, het gaat niet goed. Tel.024-6418692.

Te koop/te ruil: MegaDrive II + 3 controllers en 6 spellen: Comix Zone, Super Streetfighter 2, Fifa '97, Shaq Fu, The Terminator en World Cup '94 voor *f*125,-. Of ruilen tegen 2 PlayStation spellen liefst Tomb Raider, Resident Evil of Formula 1. Tel.023-5393654, vraag naar Erik (Santpoort-Noord).

Te koop: SNES met 2 controllers en 13 spellen: Zelda, Secret of Mana, MK 2, Megaman X, Jurassic Park, Super Mario World, Super Mario Kart, Kuifje in Tibet, Time Cop, Donkey Kong Country 2, Asterix en Obelix, Donkey Kong Country en een Super Game Boy en nog een Game Boy erbij met een electrische oplader en twee spellen: Turtles en Super Mario Land 2 en een opbergdoosje. Alles voor maar 8000 Bfr. of *f*400,- of voor een Europese PlayStation met Tekken 2. Tel.011/872909, vraag naar Pieter.

Te koop: MegaDrive II + 1 spel (Sonic 2) + 1 controlpad. Het totaal is slechts 6 maanden oud. Ik verkoop hem voor 2000 Bfr. of *f*100,-. Ook te ruilen voor 2 PlayStation spelletjes, liefst Mortal Kombat Trilogy en Tomb Raider of Doom. Tel.02/3560505 (Belgie), bellen na 18.00 uur. Vraag naar Kenny. (Prijs onderhandelbaar.)

Te koop: Complete SNES met de spellen: Super Mario Kart, Doom, Battletoads, Super Dany, Road Riot, The Adventures of Mighty Max voor *f*300,- of ruilen tegen een PlayStation met 1 spel. Tel.040-2856380, Floris.

Gevraagd: Oplossing Homing Beacon Puzzle uit SQ 6. Terug: codes/tips voor Duke 3D, Atomic, Dune 1, Worms, MK 3, Warcraft 1 en 2, The Dig. Alles voor PC CD-ROM. Stuur een kaartje met je adres naar: Jurriaan D.S. Chopinlaan 35, 2394 GK Hazerswoude-Rijndijk.

Te koop: Atari Jaguar (16-bit) en 5 spellen o.a. Wolfenstein 3D, Rayman en Themepark, 1 joypad, alles voor *f*150,-. Tel.010-4714938, Willem.

Te ruil voor N64: Het spel Killer Instinct Gold liefst tegen Wave Race (eventueel PlayStation spel). Te ruil voor PlayStation Destruction Derby. Robbert de Rooij. Tel.073-5494059, Schijndel.

Te ruil: Mijn N64 met het spel Super Mario 64 tegen jouw PC (min. Pentium). Tel.0115-619759, Dennis Huijsman.

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@bpa.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur),
Ed Wiggemans (eindredacteur),
Mark Bencivengo,
Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq,
Thomas Glas, Nancy Kamperveen,
Kees de Koning,
Michael Schaeffer, Ruben Heere, Jan Meyroos
Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat/Power sales (niet commercieel).
Hennie Fikke, 020-4875346.
Ma. t/m do. 9.00-14.00 uur

Vormgeving
EP&PP: Arend Bloemink (art-director),
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer, Casper Voortman,
Monique Gelissen, Anne Rose Oosterbaan, Jacoline van der Klip.

Illustraties
Angel® & Ice® TBH-Q®, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Nanda Wijnands, Rob Mekken,
Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater.

Uitgever
Jacqueline Lampe.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.
Guus van Hove (manager).

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Rinus van Arnhem, 020-4875436
Ronald Bouwman, 020-4875307
Gjalt Dijkstra 020-4875258
Aizo Krikke 020-4875404

International Advertising Sales Representation
VNU International Sales Groupe, + 44 171 316 9193
USA: Global Media, 1 415 306 0880

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot:
Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 59,95 per 11 nummers (= f 5,45 per nummer).
België: 1265 BF. Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Mediaxis,
Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen,
telefoon 03/247.45.11
Mediaxis klantenservice: 03 / 247.47.49

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 8,95 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer. Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK **Aangesloten bij Notu**

de QWIFZ

DOOR **ARYTON**

DE **HEMEL** IS **THE LIMIT!**

DAT WETEN DE QWIFZ, OMDAT ZE ER GEWEEST Z'JN...



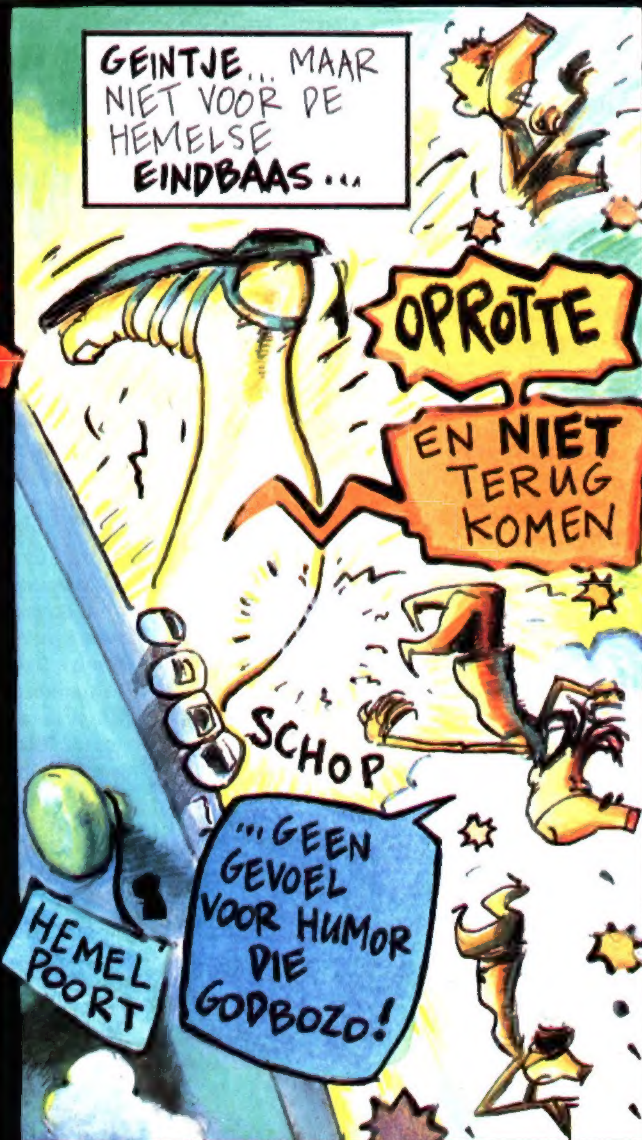








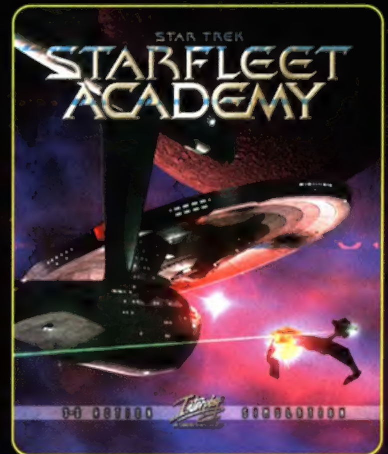




"Heb jij genoeg lef?"

STAR TREK
STARFLEET ACADEMY

Voor de allereerste keer in de geschiedenis kun jij het starship de Enterprise™ besturen. Maar voordat het zover is, moet je eerst nog even afstuderen aan de Starfleet Academy. Leer hoe je 1 of zelfs 4 starships moet besturen... en vecht gedurende meer dan 25 zinderende missies tegen 30 vijandige schepen. Natuurlijk onder begeleiding van KIRK (William Shatner), CHEKOV (Walter Koenig) en George Takei als SULU. Slaag je in álle missies, dan pas mag je plaatsnemen in de kapiteinsstoel van het beroemde starship.... de U.S.S. Enterprise™!









nu verkrijgbaar

Interplay™
BY GAMERS. FOR GAMERS™

Paramount Interactive

PC CD ROM
MAC CD ROM

Marketed and distributed by Bomico Entertainment Software Benelux B.V.